LEVEL

T.P.
Aprobat R.A.P.R.
Nr. 103/DC/026/1998
Valabil - 1998 -

International Game Magazine

LEVEL

Noiembrie 1998 | 100 pagini | 25.000 lei

KICKOFF 98

TIBERIAN SUN

SETTLERS 3





CHIP SPECIAL

NOU

45.000 lei



CHIP Special
"Studioul muzical din calculator"
te învață cum să-ți transformi
calculatorul într-un
studio muzical complet.
Un suport special este acordat
stilurilor moderne ale
muzicii electronice
rave, industrial, ambiental.

Introducere - o apropiere treptată de bazele sintezei de sunet.

Sinteza software - programe destinate transformării calculatorului într-un puternic sintetizator.

Sequencer - analiza a patru programe destinate editării MIDI.

HDD Recording - programe destinate înregistrării, procesării și mixării wave-urilor.

Hardware - cele mai importante plăci de sunet și claviaturi MIDI, din oferta disponibilă în țară.

Revista o puteți cumpăra acum de la difuzorii de presă din toată țara!

General Manager:
Dan Bădescu

Product manager:
Florian Răilcanu
(Mr. President)

Secretar de redacţie:
Cătălina Lazăr

Redactori:
Mihail Stegaru (Mike),
Claudiu Levente (Claude)
Sergiu Zichil (Sergio)
Bogdan Drăgan (Wild Snake)
Teodor Ioani (Theo)
Nicolae Floristean (Nyk)
Marius Ghinea

Managing Editor:
Daniel Dănilă

Grafică şi DTP:
Sorin Gruia

Label CD:
Adrian Popa

Publicitate:
Krisztina Brassai
Zsolt Bodola
Cătălin Radu Sterea

Marketing:
Bogdan Bart

Contabilitate:
Maria Parge
Eva Szaszka

Distribuţie:
Ioana Bădescu
Leonte Mărginean

Adresa redacţiei:
B-dul Victoriei Nr.12
Et. 1 - 2200 Braşov

Adresa pentru corespondenţă:
O.P. 13, C.P. 4,
2200 Braşov
Tel./Fax: 068/150886,
068/153108
E-mail: level@chip.ro

Pentru distribuţie contactaţi:
AS-COM SRL, tel: 01/2228542

Pregătire Filme:
Artur REPRO LTD, Ungaria

Montaj şi tipar:
Veszpremi Nyomda RT,
Ungaria

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT).

Un an bun

Acum mai bine de un an apărea o mică revistă (pardon, mai degrabă era un pliant cu un CD inserat). Apoi revista s-a dezvoltat şi-n curând a ajuns la 52 de pagini. A mai trecut ceva timp şi, tocmai când revista a împlinit un an, LEVEL-ul s-a făcut de-o sută de pagini. A crescut şi va continua să crească (vă promite cel care tocmai scrie acest minunat editorial?!). Tocmai mi-aduc aminte de un banc bun spus odată de unul dintre colegi. Vreţi să-l ascultaţi? OK! Care este diferenţa dintre blonde şi OZN-uri. OZN-uri s-au mai văzut, da' blonde deştepte nu prea. Şi pen' că tot vă spusei un banc, staţi să vă mai zic unul. Cică de ce zâmbesc oltenii când fulgeră? Pen' că se cred fotografiaţi! Lăsând gluma la o parte, am marea bucurie de a constata că marile case producătoare de jocuri au început să aibă un interes crescând pentru piaţa estică. Firme ca Ubi Soft şi Virgin sunt deja prezente pe piaţă şi se pare că în curând vor mai fi şi altele. Oricum, sper că noul LEVEL a ajuns deja pe la mulţi dintre voi şi tot la fel sper că vă veţi lăsa cuprinşi şi-n acest număr de lumea fantastică pe care-o dezvăluie jocuri ca Settlers3, Caesar III, Speedbusters, Black&White, Evolution ş.a.m.d. Şi cum aţi tot tras voi că vreţi postere – uite-vă un afiş cât o zi de Paşti! Sper că n-o să vă plângeţi acum că n-aveţi unde-l pune. C-apoi să vedeţi voi numa' ce concursuri tragem. Uite că se pleacă şi-n Spania, după ce mai întâi am avut marea şi deosebita ocazie de a decerna premiul cel mai hotărât de până acum: un calculator Pentium II. Hei, un joc full am avut în numărul trecut, astfel încât nu prea văd ce aţi mai avea de comentat la revista asta, în afară de faptul că s-a scumpit cu încă 3000. Ce să-i facem fraţilor, trăim într-o ţară în care se merge deocamdată tot în jos, ca şi leul. Nu cel din junglă, ci al nostru românesc, care muşcă din buzunarele noastre numa' când dă domnu'. Asta-i viaţa, fraţi LEVEL-işti. Tocmai am mai angajat nişte LEVEL-işti şi pot să-i felicit acum şi pe această cale pentru isteţimea pe care-au dovedit-o venind aici şi muncind întocmai cum ne place nouă, celor mai vechi: hotărât! Oricum, cel mai popular lucru din revista noastră a devenit deviza care acum stă aproape pe toate buzele cititorilor cu care ne-am întâlnit la târgul IFABO '98. Un târg deosebit de… mic, dar care a oferit şi ceva surprize. Astfel, una dintre surprize a venit de la IMA Infoconsult care a reuşit să facă ceva ce ar fi trebuit noi sau CHIP-ul să facem: un site cu un motor de căutare asemănător Altavistei sau Yahoo-ului. Adresa unde puteţi găsi acest nou site este www.home.ro. Dacă căutaţi vreo firmă românească anume, atunci daţi-i bătaie şi search-uiţi imensa bază de dată pusă la dispoziţie gratuit de firma IMA Infoconsult. Acestea fiind zise, am o mare satisfacţie când văd cum se dezvoltă şi pe la noi Internetul. Probabil că-n vreo câţiva ani Internetul n-o să mai fie o pasăre rară ca acum. Ei, puilor, închei cu tot ceea ce încearcă LEVEL-ul să vă spună prin simpla sa prezenţă în chioşcuri: Jump to the next LEVEL.

Mr. President

News

First Look



Preview



Review



Review Special





Fun Stuff

Hardware

Muzică

Multimedia

Tools

Chat room

Demo-uri jucabile:

Carmageddon 2 - SCI

Mad Max s-a întors. Duzine de oameni inocenţi, câini şi alte victime, sunt gata de a fi călcate...



Delta Force - Novalogic

O clonă a New Spec Ops sau Rainbow Six. Un comando special este gata de a ataca baza unui cartel de droguri. Detaliile arată ca într-un engine Voxel Space 3, dar nu este necesară o placă 3D.

Dethkarz - Melbourne

Un joc de curse foarte rapid şi care arată bine, de la cei care au făcut KKND.

Enemy Infestation - Clockworks

O strategie real-time de forma X-COM, unde coloniştii sunt nişte extratereştrii care se luptă unii contra altora.

F-16 Multirole Fighter - Novalogic

Un alt simulator de avion F-16 de la Novalogic.

Get Medieval - Monolith/Microids

Un joc de acţiune rapidă şi fantezistă, care suportă un mod cooperativ de până la patru jucători.

Livewire - SCI

Un fel de joc de logică foarte uşor de jucat.

Oddworld: Abe's Exoddus - Oddworld/GT

La naiba, asta este ceva. Un demo imens al noilor aventuri ale lui Abe. Personajul este în continuare haios şi vocile sună ca la un adevărat idiot. Sunt idei noi, mişcări şi locaţii noi de explorat. Nu uitaţi să cântaţi.

Magic&Mayhem - Virgin

O interesată strategie RPG fantastică, un mix de genul Diablo sau Hexplore. Foloseşte-te de magii pentru a distruge tot ce mişcă. Demo-ul conţine două nivele.

Monaco Grand Prix Racing 2 - UBI Soft

Luaţi un F1 Racing clasic şi ultimul GrandPrix Legends, amestecaţi-le şi veţi obţine Monaco GR Racing 2. Noul joc de curse de la Ubi Soft pentru cea mai tare cursă de maşini din zilele noastre şi din toată istoria.

Need For Speed 3 - EA

Aceasta este cea mai nouă versiune a NFS 3. Gustaţi adevărata senzaţie a vitezei.

Populous 3 - Bullfrog/EA

În sfârşit, unul dintre cele mai aşteptate demo-uri ale acestui an este aici. Populous 3 vine cu un tutorial detaliat, trei misiuni şi un nivel multiplayer. Cel mai uluitor şi promiţător joc de la sfârşitul anului 98.

Powerslide - Ratbag/GT

Mai există doar o singură distracţie în urma holocaustului din anul 2020 – curse de maşini offroad Powerslide.

Rage of Mages - Monolith/Microids

Un antrenant RPG pentru vârsta mijlocie, cu un engine familiar, asemănător cu Warcraft 2.

SHOGO - Monolith/Microids

Mult aşteptatul shooter 3D cu o poveste interesantă. Jumătate om, jumătate robot.

Speed Busters - Ubi Soft

Se caută şoferi pentru un extraordinar joc de curse. Nu ai nevoie de permis de conducere pentru că nu credem că vei avea nevoie de el.

Superbike World Championship - Milestone/Virgin

Un fantastic demo de curse de motociclete, dar care are un singur neajuns – o limită de timp. Nu veţi termina nici măcar o singură cursă.



WW2 Fighters - Jane's/EA

Şase minute în căldura din Battle of Ardennes. Un alt simulator din al doilea război mondial.

Hotshots:

Battle Cruiser 3020 A.D - Derek Smart

Un nou Battle Cruiser cu 45 de îmbunătăţiri pentru multiplayer şi cu posibilitatea de a-ţi realiza propriile construcţii pe planetă.

Half-life - Valve/Sierra

Probabil cel mai promiţător joc 3D pe care l-am văzut vreodată.

Gansters - Eidos

Aţi vrut vreodată să fiţi un gangster adevărat în Chicago în anii 1920? Oraşul New Temperance cu 5000 de oameni, te aşteaptă.

Braveheart - Eidos

Un câştigător de Oscar vine încetişor spre lumea jocurilor pe calculator. Asemănător cu Myth cu strategie 3D, va avea suportul lui Mel Gibson.

Galleon - Interplay

O aventură cu piraţi produsă de un grup de ex-lucrători la Core Design, care ar putea să fie un oponent puternic pentru titlurile precum Tomb Rider 4.

Indiana Jones 3D - Lucasarts/ Activision

Câteva imagini noi de la următorul joc Indy. Bucuraţi-vă de ele.

Kingpin - Interplay

Primele imagini dintr-un joc de tir cu gangsteri, construit pe un engine Quake 2.

Torment - Interplay

Un joc RPG nou cu licenţă TSR Planetscape, cu un engine ca poarta lui Baldur şi o poveste ca Sanitarium. Bune condiţii de început, nu-i aşa?

X-Wing Alliance - LucasArts/ Activision

Probabil cel mai promiţător simulator de Star Wars de până acum. 50 de misiuni într-un engine superior, multiplayer şi posibilitatea de a zbura cu Millenium Falcon!

Shareware:

3-D Fotocube

Luaţi de la una până la şase din imaginile favorite BMP sau JPG şi puneţi-le în cuburi rotative 3D pe un fundal de stele strălucitoare.

AutoMate

O aplicaţie asemănătoare cu Task Scheduler, dar mult mai puternică.

AX Synth

Sintetizator MIDI sub DOS. Rulare verticală GUI pentru crearea de noi sunete cu ajutorul keyboard-ului sau claviaturilor.

BS/1 Small Business

Un program de afaceri la îndemâna oricui, realizat pentru păstrarea de date despre clienţi, date despre angajaţi, etc.

Calendar Builder

Program pentru crearea unui calendar profesional.

CDML Calculator

Versiune îmbunătăţită a calculatorului de sub Windows.

Clox 2000

Cinci sau şapte ceasuri digitale/analoage în diferite fuse orare. Poate fi setat şi via Internet.

CyberView Image

Un uşor program de micşorare a fişierelor JPEG, fără a pierde din calitate.

Visual Calendar

Program pentru planificarea de întâlniri, cu vizualizare săptămânală.

WinAMP 2.02

Ultima versiune de player MP3.

Desktop-themes:

Dune 2000

Magic The Gathering

Postal

SpecOps

Worms 2

Updates:

Dark Earth v1.1

Diablo v1.07

Dominion v1.2

Jazz Jackrabbit 2 v1.23

Panzer Commander v1.2

Quake II v3.19

Unrealv2.17 beta

FLASH

Aureal pune la încercare pe cei de la Creative Labs

Aureal Semiconductor a anunțat public că cei de la Creative Labs i-au dat în judecată, spunând că au făcut publicitate falsă și nu au dat dovadă de fair-play în afaceri. Ca drept răspuns la aceste afirmații, Aureal Semiconductor i-au invitat pe cei de la Creative Labs la o întâlnire pentru a discuta și rezolva cele două probleme.

Microsoft schimbă numele IGZ-ului

Microsoft a anunțat că va schimba numele serviciului pentru jocurile de rețea din Internet Gaming Zone în MSN Gaming Zone. Noul nume reflectă rolul lui ca destinație pentru MSN, Microsoft Service Network. Noul site pentru lumea jocurilor va fi îmbunătățit cu informații cheie pentru anumite jocuri (cheat-uri probabil) și informații despre producătorii de jocuri, despre partenerii cu care colaborează.

Mindscape recunoaște că lucrează la Prince of Persia 3D

Mindscape confirmă afirmațiile legate de faptul că lucrează la realizarea unei îmbunătățiri a renumitului joc, Prince of Persia (acum 3D). Prince of Persia 3D va avea o acțiune gen Tomb Raider, dar cu o excepție: acest joc va avea principiul cel vechi, acela de a termina nivelul și nu de a împușca toți inamicii pe care îi întâlnești pe drumul tău. Vor fi o mulțime de sărituri de pe o platformă pe alta, de obstacole de trecut și multe altele. Dacă cunoașteți jocul original, atunci imaginați-vi-l nu 2D, ci 3D.

KLINGON HONOR GUARD

Ce este *Klingon Honor Guard*? Există mai multe jocuri bazate pe Unreal engine, multe dintre ele neapărute pe piață încă. Dintre acestea face parte și acest joc. **Micropose** și-a propus să realizeze un joc deosebit atât din punct de vedere al graficii și sunetului cât și din punct de vedere al acțiunii jocului. Intriga este destul de interesantă și începe într-un mod spectaculos și inedit. Are loc o încercare de asasinat asupra lui Gowron, conducătorul imperiului klingonian. Ca membru nou al gărzii regale, Honor Guard, ai datoria să descoperi cine se află în spatele acestei încercări de asasinat și să-i extermini. Jocul conține 19 misiuni și 26 de nivele. Acestea includ lupte cu arme, dintre care 4 sunt luate din Star Trek: The Next Generation, iar 6 au fost create special pentru acest joc: Disruptor Pistol (blasterul care îl primești la început) sau Disruptor Rifle. Există peste 20 de popoare și creaturi cum ar fi: Andornas, Lethians, Nausicans, Battle Droids și, bineînțeles, Klingonians. Peste 200 de animații sunt folosite pentru realizarea mișcării personajelor. Gradul de dificultate este balansat, fiind mai ușor la începutul jocului și mai greu pe timp ce te apropii de sfârșit. Una peste alta, *Klingon Honor Guard* Este un joc extraordinar, gen Star Trek stilizat și îmbunătățit, în care fiecare aspect al jocului a fost renovat, începând cu grafica 3D.



NASCAR

Din nou viteză nebunească într-un joc lansat de **Sierra Sports** pe teritoriul continentului nord-american, mai precis în Statele Unite. Firma anunță lansarea jocului *Nascar Racing 1999* în octombrie anul acesta. Produs de **Papyrus**, creatorii mai multor jocuri din această serie, *Nascar 99* aduce multe lucruri noi în domeniul simulatoarelor de curse. Mașinile și driverii sunt creați după cei din realitate. La fel sunt și multe alte trăsături de bază ale jocului. Există 34 de curse, dintre care 12 noi, care nu au mai fost incluse în jocuri de tip Las Vegas, Homestead sau Heart-land Park Topeka. Grafica în 3D este excelent realizată, dar și background-ul sonor, care este luat de pe marile arene americane. Cei care își vor procura *Nascar 99* vor avea acces și la un alt joc de acest gen de la **Sierra Sports** și anume *Nascar Racing Online Series*. În acest joc, fanii curselor de mașini se vor putea întrece cu gamerii din toată lumea, putând să-și testeze astfel îndemânarea la volan. 1,2,3...și GO!!!

Acer
Un nou monitor

Acer își extinde seria Vivid cu un nou monitor de 21" destinat utilizatorilor profesioniști. Acesta se numește AcerView 211c, oferă o calitate a imaginii foarte bună și fără pâlpâiri. Odată cu noul design, AcerView 211c a adus și cea mai nouă tehnologie: cu o singură apăsare a unui buton special, monitorul își va autocalibra geometria, mărimea și poziția imaginii. Interfața USB va oferi „hot" plug and play pentru perifericele din afara carcasei calculatorului, iar controalele OSD avansate, incluzând rectificările de convergență, puritate și moire, vor îndeplini cererile utilizatorilor de CAD/CAM. Totodată, nivelul de radiație al monitorului este foarte redus, integrându-se în standardul TCO 95 și respectând standardele VSA-EPA Power Management prin consumul redus de energie: în mod stand-by mai mic de 15W, iar în mod activ de până la maxim 165 W.



Informații suplimentare:
MGT Trade
Tel: 01/232 88 94
Fax: 01/232 88 99

talon de comandă LEVEL

❑ DA, vă rog să-mi trimiteți următoarele reviste:

Revista	Buc.	Preț unitar	Preț total
LEVEL Nr. 1		7.000	
LEVEL Nr. 2		7.000	
LEVEL Nr. 3		10.000	
LEVEL Nr. 4		10.000	
LEVEL Nr. 5		10.000	
LEVEL Nr. 6		10.000	
LEVEL Nr. 7		10.000	
LEVEL Nr. 8		18.000	
LEVEL Nr. 9		18.000	
LEVEL Nr. 10		18.000	
LEVEL Nr. 11		18.000	
LEVEL Nr. 12		22.000	
		TOTAL:	

Vă rog să expediați revistele pe adresa de mai jos:

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Județ		
Telefon:	E-mail:			

Am plătit .... lei în data de .... prin ❑ mandatul poștal nr. ....
❑ ordinul de plată nr. ....

Semnătura: ....

11/98

ATENȚIE!

Înainte de a efectua plata, vă rugăm să telefonați la redacție pentru a vă asigura că mai există în stoc revistele solicitate.
(068/153108, 068/150886)

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa:
D-na Ioana Bădescu,
OP 13, CP 4, 2200 Brașov
sau prin ordin de plată în contul „Vogel Publishing"
37075 la Societe Generale Brașov

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

Nu expediem reviste ramburs!

TOP TEN

Și astfel am ajuns și la o sută de pagini... Prin intermediul vostru, al cititorilor noștri fideli. Acum trebuie să facem față unui număr tot mai mare de taloane de top și de scrisori. Poate că mulți s-au întrebat cum realizăm noi acest top ten. Regula este simplă: titlul care se regăsește cel mai frecvent în taloane iese pe locul întâi și tot așa. Luna aceasta a trebuit să prelucrăm nici mai mult nici mai puțin de 674 de taloane de top ten... Groaznică muncă! So what, says LEVEL... Be happy and enjoy the winners of the month!

TOP TEN

Scrieți mai jos primele zece jocuri preferate de voi și trimiteți apoi acest talon pe adresa redacției noastre.

1.______________________
2.______________________
3.______________________
4.______________________
5.______________________
6.______________________
7.______________________
8.______________________
9.______________________
10.______________________

And the winner is...

Și primele zece jocuri alese de voi luna aceasta sunt:

Poziția	Titlu	Producător	Tendința
1.	Quake2	ID Software	↔
2.	Age of Empires	Ensemble	↔
3.	Starcraft	Blizzard	↘
4.	Tomb Raider II	Core Design	↗
5.	Dark Reign	Auran	↗
6.	Diablo	Blizzard	↘
7.	Mortal Kombat Tri.	Midway	↔
8.	Motorhead	Digital Illusions	↘
9.	FIFA RTWC '98	EA	↘
10.	Total Annihilation	Cavedog	↗

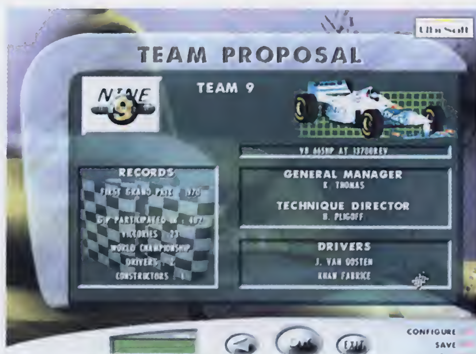
Câştigătorii megatombolei LEVEL

Ei, iată că am dus la bun sfârşit şi cel mai tare concurs organizat de noi până acum! În total am primit peste 1800 de chestionare, prelucrarea tuturor datelor luându-ne peste trei săptămâni. În sfârşit, suntem mulțumiți că am primit atâtea taloane şi că în sfârşit am aflat ceea ce ne interesa: părerea cititorilor noştri despre noua revistă LEVEL. Şi acum, să trecem la câştigători, nu înainte de a vă spune că cei care au câştigat la tombolă vor fi anunțați telefonic şi sigur că pozele unora dintre aceştia vor apărea şi-n revistă.

Iova Dorin (Arad) - Sistemul Pentium II
Zup Dănuț Leon (Suceava) - Placa 3Dfx Voodoo2
Popa Nicu Cornel (Braşov) - Sound 64 Dynamic 3D
Vişa Florin (Câmpina) - Jocul POD
Caşcaval George (Sf. Gheorghe) - Jocul POD
Marcu Bogdan (Slobozia) - Jocul POD
Antipa Daniel (Brăila) - Jocul SubCulture
Căleanu Cătălin (Timişoara) - Jocul SubCulture
Ilieşu Bogdan (Cluj-Napoca) - Jocul SubCulture
Pop Mihael (Bucureşti) - Mouse-ul WinAuto 98
Cange Gicu-Mihai (Galați) - Mouse-ul WinTrack
Clitman Iulian (Bucureşti) - Mouse-ul ScrollTrack
Hodiş Cristian (Caracal) - Mouse-ul WinEasy
Mitrache Teodor (Tulcea) - Abonament LEVEL
Andronache Daniel (Săvârşin) - Abonament LEVEL
Cruceru Cosmin (Crasna) - Abonament LEVEL
Cojocaru Bogdan (Ploieşti) - Abonament LEVEL
Chişu Teodor (Cluj-Napoca) - Abonament LEVEL

MONACO GRAND PRIX RACING SIMULATION 2

Ubi Soft are plăcerea să vă anunțe apariția în viitorul apropiat a unui nou simulator de mașini. Folosind ideile fanilor acestui gen de jocuri de pe întreg mapamondul precum și trăsături din cursele reale, **Ubi Soft** a creat un simulator pe care ei îl numesc „dream simulation". Domnul Stephan Decroix, șeful echipei realizatoare, spunea: „Dacă gamerii visau să joace un simulator apropiat cât mai mult de realitate, *Monaco Grand Prix Racing Simulation 2* le va satisface fără îndoială pofta de joc". Acest joc nu va simula doar cursa, ci totul ceea ce ține de ea. Jocul conține 17 curse, 11 echipe și 22 de oponenți, fiecare dintre ei cu comportamentul și strategia celor din realitate. Gamerii pot controla aproape fiecare aspect al jocului, de la prepararea mașinii până la strategiile de joc. Au fost introduse noi regulamente, astfel încât jucătorii să simtă presiunea fiecărei curse. Există opțiunile de multiplayer, de joc în rețea sau pe Internet. *MGPRS 2* reprezintă un simulator foarte reușit, atât din punct de vedere al graficii cât și din punctul de vedere al autenticității.



NBA Live 99

Sport, sport, sport. Mai exact basketball, cel mai răspândit sport de pe teritoriul SUA, o febră care a cuprins întreg globul pământesc. Este normal că nu toată lumea, dintr-un motiv sau altul, poate să joace acest superb sport. De aceea, *EA Sports* ne oferă o alternativă – sport pe calculator. În acest an, *EA Sports* a dat ceea ce a avut mai bun și peste toate variantele precedente a scos ultimul răcnet în materie de basketball. Așa că încălțați-vă tenișii de baschet și pregătiți-vă să alergați în această toamnă la cel mai apropiat magazin de jocuri pentru a intra în posesia ultimului release **NBA Live 99**. *EA* ne spune că pentru prima dată au reușit să personalizeze jucătorii cu o mimică adecvată fazelor din joc. Ați citit bine! Dacă un jucător rămâne fără minge în urma unui atac, o să rămână cu buza umflată (ca să zic așa, adică posomorât), în schimb, dacă îi reușește un SlamDunk de 360 de grade un zâmbet sau chiar râs îi va lumina întreaga față ... în total veți vedea cam 30 de expresii diferite. Tot ce ține de acest nou joc este foarte realistic: jucătorii fac parte din noua generație de grafică poligonală, există noi scheme de joc, de slam-uri, există tribune în mișcare, totul într-o atmosferă sonoră excepțională. AI-ul acestui joc a fost schimbat față de cele anterioare, jucătorii având diferite reacții în funcție de ceea ce se întâmplă pe teren.



FLASH

Realitate subacvatică ?

KO Interactive s-au gândit ca în această lună să scoată pe piață noul simulator de luptă subacvatică 3D. Shattered Reality, un joc care rulează numai sub Windows 95/98, este gândit pentru ultima generație a tehnologiei 3D. Va fi suportat de 3D Labs Permedia3, 3Dfx Voodoo Riva Banshee, ATI Rage 128, Matrox G200, nVIDIA RIVA TNT, Real3D Starfighter, S3 Savage 3D și 3Dnow!

FireTeam – versiune beta

Se va lansa o versiune beta a jocului FireTeam produs de Multitude Inc., incluzând acțiune real-time precum și posibilitatea de a cheatui cu ceilalți coechipieri. Ceva nou – jocul va fi disponibil doar pentru 3.500 de utilizatori, după care nu se vor mai da pe piață versiuni beta, urmând să apară jocul în versiune finală. Scopul acestui test este acela de a vedea cum se vor adapta server-ele la acest joc până când va apărea versiunea întreagă, cândva în decembrie.

Motorola

Motorola a lansat un nou pachet TV set care combină comunicațiile, computerul și tehnologiile de entertainment. Noua cutie spune adio componentelor hardware separate pentru funcții cum ar fi mărirea vitezei de acces a Internet-ului.

Cel mai bine vândute

PC Data Market a anunțat că, în urma studiilor întreprinse, cel mai bine vândute sisteme ale lunii august au fost Pavilion 6330 de la Hewlett Packard și iMac de la Apple. HP 6330 a reprezentat 8,6 procente din totalul de sisteme vândute, iar iMac 7,1 procente. De menționat că iMac-ul a fost disponibil doar în ultimele 17 zile ale lunii august.

FLASH

S-a deschis sezonul la Safari Hunter

Cei de la Expert Software au anunţat că au scos pe piaţă Safari Hunter, un joc în care ori ucizi ori vei fi ucis într-o călătorie prin câmpiile şi savanele Africii. În Safari Hunter poţi vâna elefanţi, lei, zebre şi rinoceri. Ca jucător îţi poţi alege terenul, găsirea de vânat, armele şi urmărirea unei curse de-a lungul sălbăticiilor. Atenţie! Dacă un animal te-a mirosit, te-a văzut sau te-a auzit, puteţi fi siguri că s-au schimbat rolurile între vânat şi vânător.

Stainless Steel s-a mutat în Massachusetts

Studiourile Stainless Steel, fondate de către Rick Goodman şi-a mutat sediul în noul cartier general din Cambridge. De aici, compania va continua lucrul la Empire Earth, un joc de strategie real-time. Goodman a spus: „Am pierdut luni întregi de zile pentru a găsi cel mai perfect spaţiu de birouri, mediul ideal de muncă pentru întreg personal. Stilul personal al companiei implică participarea activă a întregului personal din cadrul companiei. Deci, fiind toată lumea într-un singur loc, şi lucrând împreună într-un mediu confortabil şi la un grad de funcţionalitate ridicat, înseamnă a învinge".

I-Magic se alătură AOL

Interactive Magic a anunţat public că au creat o relaţie între ei şi AOL (America OnLine) pentru a introduce Raider War în reţeaua AOL (AOL keyword: Games) . „America OnLine are o audienţă de peste 13 milioane de membrii şi suntem foarte mulţumiţi să avem un parteneriat de distribuţie cu ei. Acest lucru este un pas însemnat în planul companiei de expandare a distribuţiei jocurilor realizate de Interactive Magic" a declarat purtătorul de cuvânt al celor de la I-Magic, domnul „Wild Bill" Stealey.

SUBMARINE TITANS

Megamedia Australia a lansat pe piaţă o cantitate apreciabilă de jocuri de bună calitate. De data aceasta, echipa de designeri a realizat un joc a cărui acţiune se petrece în adâncul apelor. Acesta este un RTS deosebit de bine realizat, cu o grafică excelentă şi o intrigă pe măsură. Există două popoare care se luptă pentru supremaţie şi anume White Sharks şi Black Octopuses. Nu contează de care parte alegi să lupţi, ci contează modul în care îţi conduci armata. Poţi alege dintre 18 tipuri de submarine, unul dintre ele fiind Battle Dolphins. Metalul din mine, oxigenul extras din apă şi un element specific numit Corium276 sunt vitale pentru tine şi armata ta. Nu a fost uitat nici armamentul care constă în lasere şi torpile distrugătoare. Combinând grafica foarte bună cu intriga destul de autentică, **Megamedia** a realizat un RTS al adâncurilor destul de reuşit, în care îţi poţi testa priceperea într-ale organizării şi conducerii unei armate. De acum încolo numai de tine depinde supravieţuirea ta şi a vitejilor tăi camarazi. Tu hotărăşti destinul fiecăruia. Se poate juca împotriva calculatorului al cărui AI este destul de bun sau în opţiune multiplayer care face jocul mult mai interesant.



Diamond Monster Sound MX200

Vrei să câştigi suport de sunet 3D? atunci ai nevoie de Monster Sound MX200. Este foarte uşor de de instalat. Efectiv o introduci în slotul său, rebootezi sistemul şi încarci driverele. Diamond recomandă să laşi vechea ta placă de sunet la locul ei pentru a suporta vechile jocuri bazate DOS. Odată instalată, ai opţiunea să rulezi două din cele 4 boxe , pentru full-surround. Efectul generat de căşti anexate la 4 boxe este uimitor. Placa nu arată o mare diferenţă faţă de o placă care suportă 2 boxe (ISA sau PCI) în cazul jocurilor care nu suportă sunet 3D.

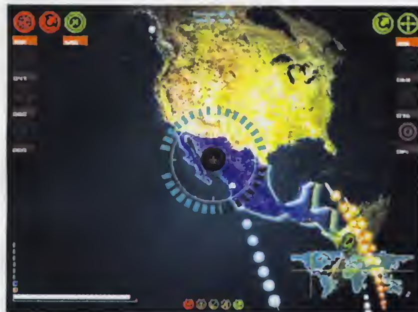
TERMINUS

Acţiunea jocului este plasată undeva în jurul anului 2197. Oamenii sunt scandaloşi şi puşi pe ceartă, graniţele se modifică încontinuu, iar ocupaţiile principale erau plimbatul cu navetele spaţiale, trasul unul în altul şi liberul schimb al mărfurilor. La început, primeşti o coajă de navă şi poţi să pleci în orice direcţie vor muşchii tăi. Cu toate că au mai existat jocuri de acest gen cum ar fi Privateer sau Elite, Firma ***Vicarious Vision*** speră că opţiunea multiplayer introdusă de ei va împinge acest gen de joc la un LEVEL mai înalt. La fel ca în Privateer 3, gamerii îşi pot seta servere care să ruleze în real-time. Practic server-ul conduce economia, populează pământul cu oameni şi înfiinţează rute de comerţ. Jucătorii pot trimite oamenii în orice loc din univers sau îi pot înrola în armată să lupte contra piraţilor. Poţi să te ocupi cu vânzarea şi cumpărarea navelor. Una peste alta, ***Terminus*** este un joc multilateral care îţi pune la încercare talentul de bun organizator şi manager, dar şi abilitatea de a te descurca într-o lume plină de războaie şi haos.



Global Domination

Aţi visat vreodată să schimbaţi locul cu o mare oficialitate militară, cu cineva care face toate planurile strategice pentru o naţiune şi face ca alte naţiuni să tremure de frică numai când aude numele lui? Ei bine, nu mai visaţi tineri Napoleoni, pentru că cei de la *Psygnosis* v-au creat habitatul perfect! În esenţă, **Global Domination**, este un joc de strategie real-time, o combinaţie între Risk, Missile Comand şi Comand&Conquer. Este anul 2015, iar haosul pluteşte în aer, toate naţiunile sunt în război. Fiecare îşi apără propriile teritorii, dar totodată încearcă să cucerească şi „grădina" vecinului. Astfel, cu cât mai mult teren deţii, cu atât eşti mai puternic, dar trebuie să fii atent pentru că goana după alte teritorii ar putea duce la pierderea propriului teritoriu (rachetele pot să cadă din senin şi să te lase cu buza umflată). Pe scurt, cam aşa sună jocul: eşti un nou recrut în ULTRA (Universal Tactical Response Agency, agenţie care luptă contra WOE – World Order Enterprise), şi eşti pus la o serie de probe pentru a-ţi demonstra capacitatea de strateg, după care eşti trimis în diferite misiuni. Acestea au următoarele teme: protejează Argentina, distruge India, dar nu care cumva să-i faci vreun rău Australiei de Est. Toate una peste alta trebuie să-ţi îndeplineşti cu stricteţe ordinele şi să-ţi foloseşti la maximum cunoştinţele strategice şi tactice.



Lode Runner 2

Pregătiţi-vă oameni buni pentru că clasicul joc al anilor '80 revine pentru a se răzbuna pe anii '90 ! Iată că **Lode Runner 2** de la *Presage Software* şi publicat de GT Interactive va continua să ne bucure inima. Jocul se va clădi pe tema originală, dar va avea o nouă imagine care se cerea datorită jocurilor prezente de pe piaţă care impun o anumită grafică şi un anumit gen de opţiuni. Noi am jucat un pre-release al acestui joc şi trebuie să vă spun că acest joc este de teapa celor care odată începute devin un drog şi greu te scapi de ele. Nu există taste şi alte şiretlicuri de ţinut minte, ci pur şi simplu cu cele 4 keypad-uri şi trasul cu puşca începi o adventură de neuitat (aventură pentru că te distrezi, îşi creşte tensiunea la unele faze şi multe alte peripeţii care aşteaptă să fie descoperite de voi). La fel ca toate jocuri de acest gen, scopul lui este să înaintezi cât mai mult, să aduni aur, aur fără de care nu putem trece la faza următoare. Vorbărie multă … aşa că mai bine îl încercaţi voi personal şi o să-i faceţi singuri reclamă.



Wacom
Sistem bazat pe tabletă grafică

Firma japoneză WACOM, lider mondial în producţia de tablete grafice (peste 70% din piaţa mondială de tablete grafice profesionale), a lansat o nouă gamă de produse incluse în noul sistem bazat pe tabletă grafică, Intuos. Cu Intuos, Wacom a dezvoltat un sistem integrat de unelte, proiectate pentru a funcţiona împreună, într-un mod intuitiv. Sistemul este format din tableta grafică, Intuos pen şi Intuos 4D mouse. Intuos Stroke Pen, Intuos Inking Pen şi Intuos Airbrush sunt opţionale.



Intuos le va permite celor care desenează, proiectează, editează imagine sau navighează prin calculator, să dispună de un sistem complet configurabil şi, în acelaşi timp, performant.

Informaţii suplimentare:
MGT Trade
Tel: 01/232 88 94
Fax: 01/232 88 99

FLASH

Achiziţie?

Producătorul american de semiconductori, Intel a reafirmat ca este hotărât să devină jucătorul principal pe piaţa reţelelor mici. Anunţul a fost urmat de zvonuri precum că Intel se pregăteşte să achiziţioneze 3Com.

Schimbare de planuri

Se pare că IBM se pregăteşte să vândă afacerea sa care se ocupa de reţeaua globală bazată pe Internet. Această mişcare ar permite companiei să se concentreze asupra părţii de software şi asupra serviciilor de consultanţă.

Citiţi pe întuneric!

Cărţile electronice sunt acum disponibile pe Internet la site-urile retailer-ilor online precum Online Originals. Cărţile pot fi citite cu ajutorul unor device-uri precum PalmPilot de la 3Com.

MIMIC vs. iMac

Un computer de 499$ realizat de eMachines în colaborare cu TriGem Inc şi Korean Data Systems, va oferi look-and-feel-ul sistemului iMac de la Adobe, dar va fi bazat pe sistemul de operare Windows 95 şi va avea integrat noul procesor Celeron de 333Mhz de la Intel. Va fi mai înalt decât iMac-ul, va fi colorat (probabil verde sau ivoriu) şi, spre deosebire de iMac, va avea unitate de floppy-disk.

Alianţe

Se pare că alianţele dintre companiile de Internet şi marile firme de tehnică de calcul sunt din ce în ce mai dese. Yahoo! a anunţat un parteneriat cu AT&T World Net Service, în timp ce Excite a dezvăluit faptul că va oferi servicii pentru Dell Computers.

FLASH

Sierra dă drumul la Lords of Magic SE

Sierra Studios a declarat presei că a terminat Lords Of Magic Special Edition (LOMSE). LOMSE include jocul întreg Lords of Magic plus pachetul de Legends of Urak Quest cu îmbunătăţiri substanţiale şi încă cinci noi quest-uri (poveşti recreative din trecutul legendarului Urak, umplute cu personaje unice, noi misiuni şi aventuri spectaculoase care dau posibilitatea jucătorilor să caute Holy Grail, să-l provoace pe Attila). Pachetul va conţine şi un editor de hărţi, 8 creaturi magice noi, un AI îmbunătăţit, peşteri multi-level. Dacă cumva aveţi Lords of Magic, pachetul nou vă va costa 20 de dolari în loc de 39.95.

3D Railroad, şef de tren

Abracadata ne informează că noul release, un simulator de tren intitulat 3D Railroad Master tocmai a părăsit depourile aflate în studiourile lor. Oferind control în timp-real, operaţiuni realistice şi grafică 3D, jocul promite multe, acoperind piaţa acestui gen de simulatoare. Jucătorii vor avea control asupra acceleraţiei, frânelor, hornului, luminilor şi chiar asupra macazelor. Vom avea la dispoziţie o opţiune în care putem construi trenuri cum ne place, chiar putem proiecta anumite vagoane speciale şi să le dăm misiuni, în funcţie de trenul la care le vom lega sau de destinaţia lor.

Heavy Gear 2 şi-a făcut apariţia

Cei de la Activision vor scoate pe 2 noiembrie, data oficială a lansării, noul demo Heavy Gear 2. Demo-ul conţine trei misiuni specifice single player, dar care nu vor apărea în versiunea finală a acestui joc. Săptămâna 2-8 noiembrie se va intitula Gear Pilot Recruitment Week şi toţi care vor downloadui acest demo vor avea şansa să câştige marele premiu – un calculator la 400 MHz precum şi numeroase alte premii.

Sonigistix Monsoon MM-100

Ataşat la placa voastră de sunet, sistemul audio Monsoon - alcătuit din două boxe satelit plate, subwoofer şi amplificatoare încorporate - va adăuga un sunet deosebit cu efecte 3D. Pentru a instala Monsoon, ataşaţi o linie stereo pornind din mufa de ieşire a Pc-ului până la sunwoofer, ataşaţi boxele satelit şi poziţionaţi-le echidistant, ca de obicei de-o parte şi de alta a PC-ului. Ataşaţi adptorul AC şi pregătiţi-vă pentru sunetul Cd-urilor, jocurilor şi DVD-urilor. Sistemul Monsoon MM-100 aduce o calitate audio deosebită la un preţ destul de scăzut (în jur de 230$ pe piaţa americană).

Kodak Cameră digitală

Cea mai nouă apariţie în portofoliul camerelor digitale de la Kodak este DCS 560. Aceasta este o cameră destinată profesioniştilor care resimt necesitatea unui aparat pe care să-l folosească atât în studio cât şi pe teren şi au nevoie de fotografii cu o rezoluţie mare. Rezultată dintr-o colaborare, DCS 560 îmbină tehnologia digitală de la Kodak cu sistemul optic de la Canon. Este o cameră digitală integrată SLR (single lens reflex) concepută special pentru a da posibilitatea profesioniştilor să folosească tehnicile clasice de fotografiere cum ar fi de exemplu controlul perspectivei. DCS 560 beneficiază de o rezoluţie de 6 milioane de pixeli şi 18 MB, iar rata de fotografiere vă permite să captaţi imagini succesive ale imaginilor în mişcare. Totodată, camera are un senzor de şase megapixeli Charged Coupled Device (CCD) care oferă rezoluţia necesară muncii în studio, iar subsistemul SLR dă posibilitatea celor obişnuiţi cu aparatele de fotografiat clasice să se familiarizeze repede cu ea. Alte facilităţi oferite de DCS 560 sunt: răspuns color calibrat şi balansul la alb care dau posibilitatea de adaptare la sursa de lumină, ISO flexibil de 80-200, API (Application Programmer Interface) deschis care permite dezvoltatorilor să scrie propriile aplicaţii software, display LCD pe care puteţi vedea imediat imaginile luate, interfaţa IEEE 1394 etc.



Yamaha Primul CD-RW de 4X



Yamaha va introduce primul CD-rewritable viteză de 4X la scriere, 4X la rescriere şi 16X în modul citire. Noile modele Yamaha CRW4416 vor fi lansate în octombrie. Unităţile vor avea interfaţă SCSI (Small Computer Systems Interface) sau EIDE (Enhanced Integrated Drive Electronics) şi vor oferi o viteză de acces de 160 milisecunde şi o rată de transfer de până la 2400 Kb pe secundă. Aceste drive-uri vor fi suportate de majoritatea soft-urilor dedicate şi vor veni cu Adaptec DirectCD. Totodată, în pachet vor mai fi incluse Adaptec Easy CD Creator pentru realizarea CD-urilor de date şi audio, Adobe PhotoDeluxe Bussines Edition pentru crearea de documente profesionale şi management-ul fotografiilor şi Adobe PageMill pentru crearea profesională şi managementul de pagini web. Inscriptoarele de la Yamaha cer Windows 95, 98 sau Windows NT, iar drive-ul extern SCSI-2 are nevoie de un cablu şi adaptor SCSI cu conector SCSI. Sunt totodată şi compatibile cu Mac-urile pentru sisteme ce rulează sub OS 7.0.

Informaţii suplimentare:
MGT Trade
Tel: 01/232 88 94
Fax: 01/232 88 99

Fighter Pilot

Iată un joc de luptă cu avioane realizat de cei de la *Electronic Arts*. Fiind unul din primele pentru ei, pentru o realizare cât mai bună au colaborat cu Jane's Combat Simulations. Ei bine, fani ai luptelor, nu vă ambalați prea mult, pentru că acesta este un joc și nu un simulator de luptă. Am fost informați că nu va exista opțiunea de vedere din cockpit, toată acțiunea având loc la persoana a treia. Vor exista patru tipuri de avioane Su-35 Flanker, F/A-18 Hornet, F-22 Raptor și preferatul meu F-117A Stealth, toată acțiunea petrecându-se într-un realist peisaj de gen Hollywood, având niște explozii bine realizate. Realizând jocuri ca seria de simulator de elicoptere intitulat Strike, precum și Nuclear Strike, alt joc de luptă care ne-a încântat inimile în trecut și care au fost adevărate succese, *Electronic Arts* nu poate decât să creeze niște jocuri adevărate care sigur vor cuceri milioane de pasionați de jocuri.



FLASH

Mplayer a trecut de 1.5 milioane de membri

Mplayer a anunțat că a trecut oficial de 1.5 milioane de membrii. Devreme în această vară Mplayer a trecut de un milion de membrii și a ținut o petrecere pentru acel membru cu numărul de 1 milion. Membrul nr.1 milion a fost familia Frawley din Pennsylvania care a primit din partea firmei un pachet conținând o pagină web construită de cei de la Mplayer, un set de căști audio - reductive de zgomot, un accelerator grafic Voodoo 3D, un pad cu Gravis Xterminator, 10 jocuri preferate de familie pecum și geci și tricouri imprimate cu Mplayer .



Dacă la grafica realistă din Microsoft Flight Simulator se mai adaugă arme si scenarii de luptă (tot atât de realiste), rezultă un simulator de zbor care va deveni un concurent puternic pe piața deja aglomerată a simulatoarelor WWII.

Cunoscut și cu numele de Spitfire, MCFS provine din Flight Simulator 98, lucrul care i-a nemulțumit pe fanii simulatoarelor din cauza FPS-ului (*Frame Per Second*) scăzut al acestuia din urmă. Totuși, Jose Pinero, product manager-ul, susține că nu a introdus avioane din WWII în jocul existent, ci a modificat întreg engine-ul 3D, creând „următoarea versiune de Flight Simulator". Adevăratul avantaj al jocului este că utilizatorii vor putea adăuga mii de avioane, scenarii, hărți deja existente pentru MFS și, în plus, altele noi, create special pentru MCFS. Ce altă treabă au designerii de la Microsoft decât să deseneze avioane 3D și să scoată bug-uri din Windows 98?

Pentru a oferi senzații cât mai apropiate de cele ale piloților din WWII *Microsoft* a făcut apel la experiența multor veterani ai aviației, iar jocul realizat de ei suportă dispozitive „force feedback". În 1982, firma din Sillicon Valley se lansa în lumea simulatoarelor prin „Flight Simulator". Acesta rula pe superperformantul 8086 și avea opțiune de „combat". După 15 ani de la debut, firma și-a continuat seria cu „Microsoft Flight Simulator 98" în care s-a axat doar pe realism, ignorând total acțiunea (lupta). Noul joc, care combină lupta cu realismul, este așteptat să apară la începutul lunii noiembrie a acestui an. Dar ce are în plus ?

Realism, realism, realism ...

Alături de „historical mission", „dogfight", „quick combat", jocul conține două campanii single player: The Battle of Britain (1940-43) și The Battle of Europe (1943-1945). MCFS va avea vreo 20-24 misiuni single-player, un generator quick-mission și opțiunea free-flight care va permite jucătorilor să admire minunatul peisaj 3D în care se desfășoară acțiunea.



Realizatorii au recreat în memoria calculatorului drumul Londra - Berlin. Pentru o cât mai mare autenticitate au fost desenate și renderizate 3D clădirile mai importante din marile orașe. Din nefericire, campaniile nu sunt dinamice (ce bombardezi într-o misiune apare la loc în următoarea) dar, pentru a sparge monotonia, avioanele inamice decolează de unde te aștepți mai puțin, astfel că nu știi niciodată de unde vei fi atacat. Fiecare campanie are 18 misiuni, permițând jucătorului să aleagă de partea de care va lupta: Aliați sau Germania. Producătorii au luat în calcul comportamentul atmosferei terestre la diferite înălțimi, adică numărul de particule de aer pe cm^3. Astfel aparatul va rula diferit la 6000 metri față de nivelul solului. La o altitudine prea mare se observă și o scădere a manevrabilității concomitent cu scăderea eficienței motorului.

Din cele 24 de avioane existente în joc poți zbura doar cu 8. Număr absolut suficient având în vedere că fiecare avion are caracteristici diferite. Cockpit-ul diferă de la aparat la aparat, cu toate că funcțiile sunt cam aceleași. Încordarea acumulată într-o misiune în care de-abia reușești să scapi neatins de gloanțele inamicului este compensată prin secvența de film dintre misiuni. Cu cât dobori mai mulți inamici, cu atât ai șanse mai mari să avansezi în rang și poate chiar să primești o medalie.

Ce m-a impresionat este că fiecare glonț are o traiectorie proprie de zbor, iar avariile provocate de acesta sunt calculate în funcție de forța și locul în care lovește. Încearcă să tragi spre cockpit. Poți ucide pilotul, iar avionul reacționează corespunzător: nu mai are comenzi și se prăbușește. Poți avaria rând pe rând fiecare motor al bombardierului inamic și va fi distractiv să vedem cum o să zboare fără motoare. Un accent deosebit a fost pus pe explozii. Acestea sunt de asemenea foarte realiste: aparatele lovite se dezmembrează în aer și își încep căderea spre sol ca părți diferite. Uneori pilotul inamic mai sare cu parașuta, spre ghinionul lui... știți la ce mă refer. Pe măsură ce avionul pierde din carburant sau după ce arunci bombele, greutatea aparatului scade și crește viteza și manevrabilitatea. Terenul deasupra căruia zbori este colorat în 16 biți. Vei putea observa numeroase clădiri:

Messerschmitt Bf 109E

Proiectat de Willy Messerschmitt în 1934, 109-le a fost pentru vremea aceea un avion ultramodern, încastrând marele și sofisticatul motor V-12 în cel mai mic fuselaj posibil cu aripi înguste. În testele din timpul războiului civil din Spania (1936-1939) aparatul s-a dovedit a fi rapid și manevrabil. Bf 109E a apărut deasupra Angliei din 1940. Trenul de aterizare îngust și elicea masivă transformă decolarea și aterizarea în manevre foarte riscante.

Messerschmitt Bf 109G

Acest model a apărut în 1942 și s-a menținut în serviciu până la sfârșitul războiului. Când a apărut Focke-Wulf Fw 190, se credea că-l va înlocui pe 109, dar mulți piloți au preferat vechiul aparat datorită performanțelor sale la altitudini ridicate. Până la căderea Germaniei au fost construite în jur de 35,000 de aparate.

Focke-Wulf Fw 190

Fw190 a fost probabil cel mai bun aparat cu motor cu elice a Germaniei. Performanțele sale scad însă dramatic peste 6000 metri. Ușurința în pilotare, capabilitatea să transporte diferite arme, sunt doar câteva din avantajele acestui avion. Cu cele două mitraliere de 13 mm și patru tunuri de 20mm făcea ravagii printre bombardierele aliate. Varianta *Sturmbock* care aducea puterea de foc a tunului de 30mm și a rachetelor de 21cm avea un efect devastator.

Hawker Hurricane

Hurricane a fost primul adevărat avion de luptă al Angliei, cu toate că fuselajul lăsa mult de dorit. A intrat în serviciu cu un an înaintea Spitfire-ului și a doborât mult mai multe avioane decât acesta. Ușor de pilotat, solid și stabil, a redat încrederea piloților neexperimentați, dar nu a atins faima Spitfire-ului.

Republic P-47 Thunderbolt

De departe cel mai greu avion de vânătoare din război, a asigurat protecția bombardierelor din USAAF până la apariția Mustang-ului care, cu o rază de acțiune mai mare, a preluat inițiativa. P-47, datorită masivului motor radial și a performanțelor sale deosebite în picaj, a oferit un puternic sprijin aerian prin atacuri la sol.

North American P-51 Mustang

Mustang are o istorie deosebită: a fost conceput de un neamț, prima dată construit pentru Anglia și a ajuns printre cele mai bune avioane de luptă americane. Edgar Schmued a emigrat în SUA în 1930, ca inginer proiectant pentru North American Aviation. În 1940 a desenat forma elegantă și eficientă care, împreună cu un Rolls-Royce Merlin V-12, a devenit cel mai bun aparat de vânătoare cu rază mare de acțiune. Bombardierele grele puteau înainta până în inima Reich-ului.

Supermarine Spitfire Mark I

Bazat pe conceptul lui Reginald Mitchell, Spitfire avea un motor Rolls-Royce Merlin V-12 într-o structură elegantă cu aripi eliptice. Cele opt mitraliere îi conferă o suficientă putere de foc. Acest aparat avea aceleași caracteristici cu ale Messerschmitt Bf 109. La fel ca la 109, decolările și aterizările sunt mai dificile, iar vizibilitatea din cockpit este redusă.

Supermarine Spitfire Mark IX

În timpul conflictului, Spitfire a fost dezvoltat încontinuu, ajungând la vreo de 24 versiuni. Două versiuni importante au fost Mark V cu un motor de 1,440 hp și Mk IX. Versiunea de înaltă altitudine al lui Mk IX era de fapt un Mk V cu un motor de 1,710 hp care îi asigura o viteză de 400 mph. Din 1942 până în 1944 au fost construite 5 665 bucăți și au fost în serviciu activ până la sfârșitul WWII.

Tower Bridge în Londra, Eiffel Tower în Paris. Climatul variabil te ajută să acumulezi experiență. Zboară în misiuni istorice și cam-panii, împinge modelele de zbor ale avioanelor la limită. O nouă găselniță a celor de la Microsoft este un AI dinamic. Avioanele controlate de computer se comportă exact ca și al tău, deci nu ai un motiv serios să dai vina pe avion dacă te doboară. AI-ul se bazează pe legile fizicii care influențează fiecare aspect al jocului, de unde rezultă o puternică legătură cu realitatea. Tragi în siste-mul de răcire cu lichid al lui Hurricane Mk. I și obții o dâră de fum alb, tragi în motor și obții o dâră de fum negru, ce mai, exact ca în realitate. Deasupra Europei se vor duela 24 de tipuri de avioane, la sol veți avea 33 de tipuri de vehicule, iar 5 tipuri de nave se vor aglomera în Canalul Mânecii. În zbor vei fi ajutat de „3D enemy direction indicator" o săgeată 3D orientată spre cel mai apropiat avion inamic. Acest artificiu (fiind în 3D) nu distrage atenția jucătorului, ci chiar se integrează în gameplay. O altă abatere de la realism este faptul că, apăsând pe tasta X, simulatorul sare direct la partea de acțiune, odată ajuns deasupra obiectivului sau la apariția avioanelor inamice.

MCFS se comportă acceptabil pe sistemul recomandat în Level Data. Prin Direct3D, la o rezoluție de 1024X768 se pot atinge 25 Fps, dar în mod normal, cu câteva avioane în jur, la o altitudine medie și cu cockpit-ul activat aveți în jur de 13 Fps. Pentru ca jocul să fie cât mai realist aveți neapărată nevoie de un Voodoo 2. Veți putea observa indicatoarele de bord oscilând ca răspuns la vibrațiile motorului. Nu este de mirare, cockpit-ul mănâncă mai bine de jumătate din puterea de calcul, iar fără acesta Fps-ul se dublează. Spre plăcerea mea ***Microsoft*** a inclus un set complet de misiuni de antrenament care te învață să pilotezi aparatul cu ajutorul unui instructor.

Într-un moment în care piața este invadată de simulatoare de zbor, rămâne de văzut ce loc va fi ocupat de MCFS. Oricum, unul dintre cele fruntașe.

Mă întreb unde vom ajunge peste câțiva ani când simulatoarele vor fi atât de puternice încât distanța care le desparte de realitate va fi sensibil redusă. Probabil când termini jocul îți va apărea opțiunea print și vei scoate la imprimantă un certificat de pilot...

Theo

LEVEL DATA

Producător: Microsoft
Distribuitor: Microsoft
Hardware: Pentium 133, 16 Mb RAM
Placă 3D: Da
Multiplayer: Da
Platformă: Win 95
Data de lansare: Noiembrie 1998

Wizardry VIII

Începând cu Wizardry: Proving Grounds of the Mad Overlord (1981) şi încheind cu Wizardry VII: Crusaders of the Dark Savant (1992), Wizardry a fost cotat mereu drept cel mai bun RPG al anului. Sirtech va lansa curând *Wizardry VIII*. **Se va ridica acesta la nivelul celorlalte jocuri?**

Trei designeri cu gânduri mari l-au înlocuit pe D.W.Bradley, cel ce s-a ocupat de ultimele trei jocuri ale seriei. Echipa este formată acum din Linda Currie, designer şi producător, Alex Meduna, designer şi programator, şi Brenda Garneau, designer şi scriitoare. Currie a mai produs Jagged Alliance I şi II, Deadly Games şi Nemesis (un alt joc cu vrăjitori şi monştrii), în timp ce Meduna a creat AI-ul din Jagged Alliance I şi II ca şi cel din Deadly Games. Garneau lucrează la Sirtech de 16 ani, şi a fost angajată iniţial pentru a scrie Wizardry şi pentru a răspunde întrebărilor gamerilor referitoare la joc. Cu timpul însă s-a implicat tot mai mult, luând parte acum efectiv la crearea noului joc.

Un parfum antic

Fanii mai vechi ai seriei vor fi probabil încântaţi să afle că **Sirtech**, deşi a schimbat considerabil sistemul folosit în Crusaders of the Dark Savant, nu a schimbat acele lucruri care au făcut din acesta jocul anului 1992. Încă se mai pot întâlni vechile rase şi profesii, şi în plus, poţi să imporţi grupurile folosite în jocurile anterioare. Ca şi în Crusaders, jocul are mai multe începuturi, lucru ce determină locul de pornire, questurile pe care trebuie să le rezolvi şi, în ultimă instanţă, pe cine poţi numi prieten şi pe cine nu. Poţi să creezi propriile personaje până la cel mai mic detaliu, personaje cu care vei realiza un grup de şase aventurieri şi vei killeri cu ajutorul lor hoarde de monştrii în lupte turn-based. Povestea care începe în Wizardry VI: Bane of the Cosmic Forge şi se continuă în Wizardry VII: Crusaders of the Dark Savant se termină în *Wizardry VIII*. Multe dintre personajele din Crusaders se regăsesc şi în lumea lui Dominus, inclusiv Dark Savant, militantul Umpani, şiretul T'Rang, indescifrabilul Mooks şi un grup de aventurieri fără pereche (gaşca ta). Toţi doresc acelaşi lucru: să pătrundă în misteriosul Cosmic Circle.

Şi acum, lucrurile noi

Din ziua în care a fost lansat Jagged Alliance, mulţi gameri au aşteptat cu nerăbdare apariţia unui RPG în care membrii trupei să fie ceva mai mult decât nişte capete vorbitoare, să reprezinte fiecare o personalitate distinctă. *Wizardry VIII* se doreşte a fi acest joc. Pentru prima dată într-un RPG, fiecare personaj are personalitatea sa unică pe care poţi să i-o alegi. Poate vrei să alegi „excentric" pentru magicianul tău, sau „cercetaş" pentru tâlharul tău. Fiecare personaj va comenta, va discuta cu ceilalţi, şi va pune întrebări bazate pe personalitatea care le-ai ales-o. Meduna a împrumutat AI-ul din Jagged Alliance şi l-a îmbunătăţit pentru Wizardry VIII. El a îmbunătăţit şi AI-ul NPC-urilor (non-player characters). Acestea nu numai că învaţă şi evoluează, dar în funcţie de personalitatea lor au propriile scopuri în viaţă. Fiecare element al jocului a fost refăcut şi adus la standardele sfârşitului de mileniu, începând cu





engine-ul 3D high-color. Poţi să te uiţi la orice doreşti, prin ochii personajelor. Mediul înconjurător este complet interactiv, de exemplu, într-un anumit moment va trebui să distrugi un pilon ce va cauza o prăbuşire şi-ţi va deschide un nou drum. O veste proastă pentru unii: Wizardry VIII este făcut special pentru fericiţii posesori ai unui accelerator 3D. Aceştia se vor putea bucura de nenumărate şi fascinante efecte grafice şi luminoase (o bilă roşie la acest aspect pentru modul în care se manifestă magiile). Monştrii şi personajele au depăşit stadiul de simple bitmap-uri, trecând la poligoane. Trupurile lor sunt acum tridimensionale. Iar atunci când trimiţi o bilă de foc spre unul dintre aceştia, vei vedea oglindită pe ea faţa hidoasă a destinatarului ei. O altă renovare importantă a fost adusă sistemului de creare şi



armuri mai bune, abilitate de „backstab” (adică să înfingă cuțitu' în spate) ce nu necesită să se ascundă mai întâi, și un bonus atunci când se află în fața unei încuietori sau capcane.

Reguli noi

Foarte multă lume iubește genul RPG dar mai toți sunt stresați de regulile compli-cate și stilul hazardat în care se dau luptele. Wizardry VIII încearcă să remedieze aceste probleme fără a fura din far-mecul jocului. Există posibi-litatea de a ajusta nivelul de dificultate, dar acesta este numai începutul. Gradul de



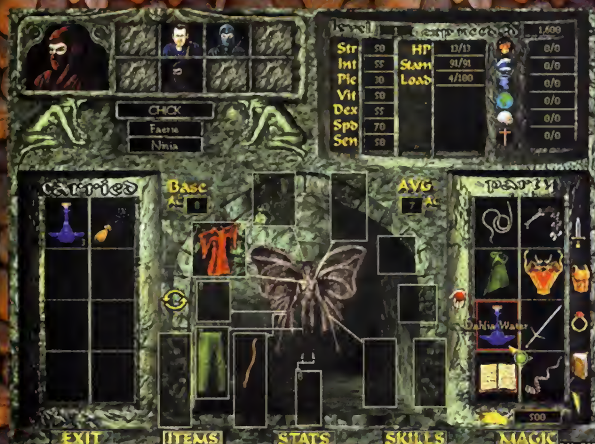
alegere a personajului. Nu va mai trebui acum să stai ore în șir să alegi și iar să mai dai un scroll și iar să alegi numai pentru a găsi personajul potrivit. Noul sistem îți permite să-ți alegi acum caracterul fără să fii nevoit să-l cauți înnebunit. Pur și simplu îi comanzi să-ți facă, să zicem, un Ninja și el se va conforma. Oricum, acest Ninja va fi doar un „ucenic” la început. Ca orice RPG care se respectă va avea și rase mai „fantastice”, ca Elves, Dwarves, felinele Felpur sau scuipătorii de acid, Dracon. Au apărut și noi meserii precum Gadgeteer, aceștia fiind singurii care se pot descurca cu mecanismele cunoscute sub numele de „gadgets”. Aceste „gadgets” sunt folosite pentru a obține efecte asemănătoare magiilor în timpul luptei. O altă meserie nouă ar fi Inginerul, care permite crearea unor „gadgets” mai puternice și mai performante. Din multitudinea de meserii ce se puteau alege s-a constatat că Bishop, Fighter și Rogue erau atât de slabi încât rareori erau folosiți. În Wizardry VIII, Bishop are acces la magiile tuturor celor patru caste: Alchimist, Psionoc, Mage și Priest. De asemenea, primesc un bonus substanțial la Artifact Skill, deoarece pot identifica și folosi obiectele magice mai bine decât ceilalți și le pot îndepărta pe cele „cursed” fără a fi nevoiți să folosească magii. Fighter-ul are acum mai mult HP, Stamina, Regeneration și Close Combat Skill, ceea ce le va da un avantaj deloc de neglijat în fața altor luptători, cum sunt, de exemplu, Lord sau Ninja.

Rogue este un luptător mai bun, are mai multe HP, arme și

dificultate al luptelor este mult mai echitabil, permițându-ți o integrare mai ușoară în joc la început. Gata, nu mai mori acum în primele două minute de joc! În schimb, jocul va deveni din ce în ce mai dificil cu cât te apropii de final, în consecință croazierele de plăcere de la sfârșitul jocului devenind istorie. Pentru prima dată într-un RPG, un sistem de luptă turn-based a fost integrat cu succes într-un mediu 3D, unde monștrii te pot ataca din toate părțile în momente diferite și de la distanțe diferite. Faptul că sistemul de luptă este turn-based, după umila mea părere este un lucru bun, nu mai este un exercițiu de îndemânare a mouse-ului ca în jocurile real-time, este logic și în același timp captivant. În completarea celor de mai sus, vor fi mult mai mulți monștrii precum și un nou sistem al magiilor. Metodele de deschidere a încuietorilor și de dezactivare ale capcanelor sunt mai logice și mai ușor de reținut, și acum poți chiar să spargi ușile care se încăpățânează să rămână închise.

De vreme ce jocul este anunțat pentru lansare deabia în martie '99, multe alte noutăți pot apărea pe parcurs, și cu siguranță **Sirtech** va pregăti la rândul său alte surprize. Un lucru însă este sigur de pe acum: Dark Savant s-a întors și numai acest lucru este o veste minunată pentru fanii seriei Wizardry.

Claude



LEVEL DATA

Producător: Sirtech
Distribuitor: Sirtech
Hardware: Pentium 200, 32 Mb RAM
Placă 3D: Da
Multiplayer: Nu
Platformă: Win 95
Data de lansare: Martie 1999

X-Wing Alliance

Lucas Arts şi Totally Games anunţă cu deosebită mândrie că vor lansa în curând al patrulea joc din celebra serie X-Wing.

Nici nu s-au stins bine ecourile noului *LEVEL 12*, în care am prezentat **Lucas Arts** şi faimoasele sale jocuri din universul Star Wars, şi... surprise!!! Plimbându-mă aiurea prin Internet am dat de o ştire care m-a lăsat perplex dar m-a şi bucurat enorm. Auzi domnule, **Lucas Arts** vor să lanseze în primăvara lui '99, *X-Wing Alliance*. Bineînţeles că n-am rezistat tentaţiei şi am adunat cât mai multe informaţii despre acest joc şi iată cum ne-am trezit cu un first look pe cinste.



The Force be with you... din nou

X-Wing Alliance este produs de Larry Holland şi **Totally Games**, cei responsabili şi pentru celelalte simulatoare spaţiale ale seriei X-Wing. El va fi lansat în primul trimestru al anului viitor, odată cu filmul Star Wars. Un semn sigur că **Lucas Arts** foloseşte din plin avantajele Forţei. *X-Wing Alliance* va combina structura şi povestea single player din primele două jocuri ale seriei, cu multiplayer-ul din X-Wing vs. TIE Fighter. Iar ca o completare, gamerii vor avea ocazia să facă ceea ce şi-au dorit dintotdeauna: să piloteze nava lui Han Solo, Millenium Falcon. După cum afirmă cei de la **Lucas Arts**, acţiunea jocului se va petrece undeva între The Empire Strikes Back şi Return of the Jedi. *X-Wing Alliance* este o colecţie de misiuni single şi multiplayer răspândite de-a lungul celei mai vaste zone de luptă din istoria atât de lungă a seriei X-Wing. Jocul duce în paralel două poveşti extrem de atractive şi interesante. Prima, pe care se şi pune accentul, este lupta pentru supravieţuire a rebelilor după aspra înfrângere suferită în Battle of Toth. A doua este o poveste clasică din universul Star Wars despre două familii rivale prinse nu numai în mijlocul acestui conflict intergalactic, dar şi în cel pentru controlul asupra comerţului galactic. Ca membru al uneia dintre aceste familii, jucătorul se alătură rebelilor, în timp ce sprijină eforturile familiei de a respinge acţiunile ostile ale rivalilor şi încercările acestora de a le prelua afacerile. Acţiunea şi suspansul din X-Wing Alliance este mult mai mare decât în celelalte simulatoare Star Wars, adică bătălii mai spectaculoase ce includ de două ori mai multe nave şi obiecte. Misiunile acoperă mai multe sectoare ale Universului, iar bătăliile se pot da în interiorul aceluiaşi sistem planetar, aceleiaşi galaxii sau pot fi răspândite aiurea prin Cosmos. Navele sunt echipate cu hyperdrive, ceea ce le permite călătoria prin hyperspace către diferite sectoare în timpul misiunii. Cine a jucat Privateer va fi destul de familiarizat cu acest lucru. Din loc în loc se găsesc jump locations de lângă care trebuie să activezi jump sequence pentru a te duce la destinaţia dorită. Dar o astfel de mişcare poate avea rezultate neaşteptate. De exemplu, părăseşti baza pentru a ataca un convoi imperial, în acest timp însă se poate întâmpla ca baza ta să fie atacată la rândul ei. Iar tu va trebui să decizi rapid ce ai de făcut în continuare: Să continui atacul sau să te întorci şi să aperi baza, aceste lucruri întâmplându-se simultan în două sectoare diferite.



Nou şi vechi, faţă-n faţă

Pe parcursul jocului, gamerii vor pilota o mulţime de nave familiare sau nemaiîntâlnite până acum, X-Wing, Y-Wing, A-Wing, B-Wing, Z-95, iar de partea cealaltă Millenium Falcon şi navele de transport correliene. Millenium Falcon şi navele de transport oferă jucătorului şansa de a folosi turelele de tunuri quad-laser cu care Han Solo şi Luke Skywalker respingeau atacurile TIE-Fighter-elor în filmul Star Wars: A New Hope. Cum e şi normal, jocul se aliniază la tehnologia sfârşitului de mileniu şi vom avea deci, cockpit-uri 3D, ceea ce permite rotiri ale imaginii cu 360 de grade atât în interiorul navei cât şi în exterior, şi prezenţa un hangar 3D ce va servi ca bază de pornire a operaţiunilor. Unele dintre aceste aspecte sunt încă în stadiul de producţie, dar aşa cum sunt acum există un mouse control independent de





direcţia de mişcare care-ţi permite să roteşti imaginea şi să te uiţi prin cockpit, sau din cockpit spre exterior, precum şi să vezi nava din exterior şi din orice unghi posibil. Acest lucru se va putea realiza şi cu joystick-ul. După ce ai aflat obiectivul misiunii tale te îndrepţi agale spre hangar, care nu mai este un simplu screen 2D, ci un mediu interactiv 3D. Poţi să te plimbi prin hangar şi să alegi nava cu care vei zbura şi tipul de armament pe care-l vei instala pe aceasta. În timpul acestor munci premergătoare lansării, activitatea prin hangar va fi în toi. Nave ce vin şi pleacă şi droizi ce se învârt pe acolo fie că au sau nu treabă, sunt numai câteva exemple sugestive a ceea ce vor să ne pună pe hard **Lucas Arts.** Acum se lucrează intens la o altă inovaţie: hangarul nu va fi folosit doar pentru decolarea în misiune şi aterizarea de la sfârşitul acesteia. În timpul luptei te poţi întoarce pentru a-ţi repara sau aproviziona nava, şi chiar să o schimbi dacă e cazul.

X-Wing Alliance are la început câteva misiuni de probă în care noii recruţi (adică voi) vor învăţa manevrele de bază şi îţi vor îmbunătăţi tirul. Aceştia vor zbura contra cronometru într-o cursă cu multe obstacole şi în care vor împuşca ţinte aşezate alandala. Aceste antrenamente sunt esenţiale pentru cei ce doresc să piloteze fightere şi bombere pentru rebeli, şi de aceea trebuie să termini cu brio două astfel de misiuni pentru a primi aprobarea de a zbura în misiunile de luptă reale.

Interfaţa jocului este o reîntoarcere la imaginea şi atmosfera primelor două jocuri ale seriei, lucru ce nu s-a mai regăsit în X-Wing vs. TIE-Fighter. Pentru ca nu cumva să ne plictisim, jocul va avea peste 50 de misiuni single şi 5 misiuni pentru multiplayer. Amatorii de easter eggs vor fi şi ei mulţumiţi de existenţa unui nivel mai greu accesibil „Secret Weapon of the Empire" în care vor avea şansa de a pilota super-fightere experimentale. Setarea parametrilor misiunilor, atât single cât şi multiplayer, ce le va permite gamerilor să jongleze cu numărul şi tipul navelor şi ţintelor din misiuni, este o nouă provocare pe care o lansează Lucas Arts. Şi, ca o ultimă constatare, multiplayer-ul va suporta 4 jucători prin Internet, 8 prin LAN şi doi pe modem.

Unde-s doi puterea creşte

Colaborarea dintre Totally Games şi Lucas Arts este una dintre cele mai fructuoase din industria jocurilor. Battlehawks 1942 şi Secret weapons of Luftwaffe sunt două jocuri care nu mai au nevoie de nici o prezentare. Şi ceea ce a încununat munca acestor două team-uri a fost seria Star Wars, serie care revine acum puternic cu acest nou X- Wing Alliance, care arată bine deocamdată şi promite mult. Şi ar fi bine să nu-mi înşele speranţele, la urma urmei sunt devotat acestei serii din ziua în care am pus prima dată mâna pe X-Wing. Nici nu vă puteţi imagina ce senzaţie am avut jucându-l, şi ce bine rula pe un amărât de 486. Iar când am făcut rost de Tie Fighter, ideea de a juca şi de partea răilor m-a cucerit total. Nici nu-i de mirare că am sărit că l-am bătut la cap pe săracul Prez până a fost de acord să introducă şi acest articol. Dar hai că deja încep gândurile mele au luat-o razna şi încep să vă plictisesc, ceea ce în mod sigur nu o doresc. Până la anul când vom scrie review-ul acestui joc, vă las să vă delectaţi cu puţinele imagini care le-am obţinut până acum.

Claude



LEVEL DATA

Producător: Totally Games
Distribuitor: Lucas Arts
Hardware: Pentium 200, 32 Mb RAM
Placă 3D: Da
Multiplayer: Da
Platformă: Win 95
Data de lansare: primăvara 1999



Pregătiți-vă pentru o cursă la limita imposibilului. Încălziți-vă motoarele, apăsați accelerația la maxim și... capul sus și conduceți bine!!!

Bun venit dragii mei la *Speed Busters*, unul dintre cele mai tari simulatoare de curse de mașini după impresiile lăsate chiar din faza de development. **American Highways** este o mică echipă de realizatori de jocuri, formată din designeri și graficieni care s-au adunat laolaltă pentru a crea cel mai tare joc de acțiune la volan. Pentru realizarea acestui joc echipa de realizatori a combinat concepția sa cu cerințele gamerilor înrăiți după simulatoare de curse și cu idei din cursele reale. O dată ce au fost stabilite punctele de plecare, echipa s-a împărțit în alte trei echipe: designerii, graficienii și programatorii. Echipa de design este compusă din șapte persoane, care sunt responsabile pentru designul tuturor elementelor majore din joc. Acestea includ aspectul mașinii, al traseelor, calitatea sunetului, reguli și multe alte elemente ale jocului. Echipa de graficieni, formată din 18 canadieni și 4 români, a încercat să aducă la viață ideile inovatoare ale designerilor, fiecare cursă sau mașină având particularitățile sale. Echipa de programatori, formată din 15 canadieni și 7 români, sunt cei care au pus la un loc munca primelor două echipe, pentru a realiza acest joc. Aceștia sunt cei care au creat editoare incluzând animația, AI-ul, sunetul, muzica și alte efecte speciale. Ultima, dar nu și cea din urmă este echipa de testare, care este formată din gameri canadieni. Aceștia trebuie să joace acest joc, să-l știe din scoarță-n scoarță și orice nereguli pe care le găsesc să le aducă la cunoștință realizatorilor pentru a fi remediate. După ce aceste defecțiuni sunt îndreptate, jocul este trimis din nou la echipa de testare, care îl va juca și iar îl va juca până atunci când nu va mai fi descoperită nici o neregulă sau hibă.

Pe locuri, fiți gata... START!!!

Când veți porni jocul, fiți pregătiți să vă aruncați într-o lume a mașinilor și a vitezei fără limite. Să nu credeți cumva că este de ajuns să îți alegi o mașină tare pentru a câștiga, deoarece traseele nu sunt foarte ușoare și veți întâmpina reale dificultăți în menținerea mașinii pe drum. Cu puțină îndemânare însă, vă puteți descurca. Așadar, cum stăm cu mașinile. Păi, ai la dispoziție mai multe tipuri de mașini, în număr de șapte. Fiecare dintre acestea au caracteristici proprii. Cele șapte mașini puternice aduc competiția la un nivel foarte rapid la care pot face față doar niște gameri pricepuți și îndemânatici. Acțiunea jocului se desfășoară în real-time, astfel că atunci când mergi cu 200 la oră vezi cum copacii...adică nu mai vezi copacii de pe marginea drumului. Fiecare dintre mașini a fost special realizată cu 12 puncte de damage la trei nivele de duritate, care afectează forma și performanțele mașinilor. Îți poți alege cutii de viteze automate. Este mult mai simplu când ți se schimbă automat vitezele! Nu trebuie să-ți mai bați capul când e momentul propice să schimbi într-o treaptă superioară sau inferioară. Ții doar butonul apăsat și cu asta basta. Mergi cum dă Domnu'. Mai te și bușești de un parapet... ce să-i faci, asta este. Gamerii pot alege mai multe culori ale mașinilor și își pot îmbunătăți mașina (formă, motor, cauciucuri) în funcție de banii câștigați în curse.

Există un editor numit Hall of Fame unde vor fi notați și premiați cei mai buni dintre participanții la curse. Crezi că poți face față? Crezi că poți ajunge atât de sus? Jocul conține mai multe trasee nord-americane dintre care unul mai dur și mai

BEL-RAY



– Un frumos model al anilor '50. Maşina are un preţ destul de scăzut în comparaţie cu celelalte şi tocmai de aceea merită cumpărată pentru că îţi rămân bani să o pregăteşti cum vor muşchii tăi. Are o viteză maximă destul de bună, însă în privinţa demarajului şi a frânelor lasă de dorit. Se conduce destul de uşor şi poţi face derapaje controlate, dar caroseria este destul de greoaie.

ATLANTIS



– Acest prototip are o viteză maximă extraordinară pentru o maşină de categoria sa precum şi frâne excelente, însă şchioapătă puţin în privinţa manevrării destul de greoaie. Poate fi socotită una din maşinile cele mai rapide, iar caroseria sa cam mare te poate ajuta atunci când vrei să îi împiedici pe ceilalţi concurenţi să te depăşească.

LA_2000



– Probabil cea mai reuşită maşină dintre toate în ceea ce priveşte acceleraţia, viteza maximă, frâne şi manevrabilitate. Cu acest bolid este mai greu să faci derapaje controlate, dar, cu puţină practică, se poate poate face şi acest lucru. Condusă de un şofer experimentat şi îndemânatic, această maşină se va ridica la înălţimea aşteptărilor, trasformându-se într-o rachetă pe roţi.

ORION



– Un alt model vechi, Orionul, are o viteză maximă medie în comparaţie cu alte maşini, o acceleraţie satisfăcătoare şi frâne destul de bune. Controlul maşinii este bun, ajutând la reuşita demarajelor controlate şi la tot felul de alte manevre. Dar atenţie şoferi, dacă nu sunteţi destul de îndemânatici în efectuarea derapajelor, nu vă aventuraţi prea tare căci s-ar putea să derapaţi pe bune şi stricaţi maşina.

PIRATE



– Poate o să fiţi atraşi de aspectul haios al maşinii, dar să ştiţi că aparenţele înşeală. Chiar dacă are un motor foarte puternic şi un design sportiv, maşina nu este foarte competitivă, atât datorită greutăţii destul de mare, cât şi demarajului care este foarte slab pentru o maşină cu un motor atât de puternic.

SOLARIS



– O maşină destul de rapidă, cu o formă modernă şi aerodinamică şi cu acceleraţie şi frâne foarte bune. Solaris este o maşină stabilă care va derapa foarte rar (în funcţie de viteza cu care intri în curbe), care şi la viteze mari se va comporta destul de bine. Ziceam că derapează rar, nu? Dar nu vă alarmaţi, iubitori de senzaţii tari, asta nu înseamnă că nu poţi face derapaje controlate. Ce, aţi uitat de frâna de mână?!?

VIRTUOSE

– Aceasta este cea mai rapidă maşină dintre toate, cu un demaraj care face să plângă un Ferrari F-50, ceea ce poate constitui o reală problemă pentru driverii neexperimentaţi. Cu nişte frânc care îngheaţă maşina pe şosea, poţi băga liniştit piciorul în acceleraţie. Acest bolid, o dată „îmblânzit", poate deveni o uncaltă excelentă pentru cei care vor cu orice preţ să devină campioni.











complicat pentru cei mai îndemânatici dintre driveri. Jucătorii pot alege din 21 de trasee în care îşi pot încerca îndemânarea şi măiestria la volan în patru moduri de concurs grupate într-un editor game modes: Arcade, Championship, Multi-player şi Online. Se pare că la noi în ţară se prezintă tot mai mulţi fani ai jocurilor în reţea sau ai celor cu opţiunea multiplayer. Şi este uşor de înţeles acest lucru, deoarece astfel feelingul este altul. Este mult mai palpitant să te întreci cu un prieten de-al tău decât cu AI-ul calculatorului, care la acest joc este destul de bun, punându-ţi reale probleme. Lumea va fi în continuare asaltată de astfel de simulatoare de curse. Eu unul aştept cu nerăbdare ceva care să fie la nivelul mileniului trei. *Speed Busters* este un joc care deschide drumul către astfel de jocuri. Dar să ştiţi că ultimul cuvânt o să îl ai tu, dragă cititorule, tu o să fii cel care va stabili dacă acest joc este reuşit sau nu. Însă nu cred că nu o să le placă celor care sunt înnebuniţi după acest tip de jocuri!

Ei bine...

Oricum, Speed Busters este un joc deosebit de bine realizat din toate punctele de vedere şi cred că o dată ce va fi lansat va atrage mulţi gameri ahtiaţi după viteză şi senzaţii tari. Cu siguranţă că se va menţine în topuri pentru o perioadă bună de timp, fiind apreciat încă de pe acum de majoritatea revistelor de specialitate din lume. **Ubi Soft** va încerca probabil să realizeze ceva şi mai performant decât Electronic Arts cu Need for Speed III sau Digital Illusions cu Motorhead. Astfel că, după ce piaţa a fost pentru mult timp saturată de simulatoare de curse care nu aduceau nimic nou, **Ubi Soft** va arunca pe piaţă în viitorul apropiat a little big action.

Cu alte cuvinte, programatorii s-au străduit din răsputeri să realizeze un joc cât mai apropiat de real. Şi, în mare parte, au reuşit. Toate sunetele au fost refăcute aproape complet după realitate, precum şi traseele care se aseamănă cu cele din marile curse de maşini.

Iată că **Ubi Soft** a intrat puternic în branşa simulatoarelor de curse (F1 Racing şi altele). Nu mă îndoiesc că în scurt timp va deveni lider mondial în ceea ce priveşte acest tip de jocuri şi nu numai. Au fost anunţate deja o mulţime de titluri, care mai de care mai răsunătoare şi mai interesante, titluri dintre care face parte şi Speed Busters.

Dar, aveţi grijă: Nu conduceţi sub influenţa alcoolului!!!

Wild Snake

LEVEL DATA

Producător: American Highways
Distribuitor: Ubi Soft România
Tel: 01-4111045
Fax: 01-4111080
Hardware: Pentium II 233, 32 Mb RAM
Placă 3D: Da
Multiplayer: Da
Platformă: Win 95

Preview



LEVEL



Iată că la ceva timp după ce a fost lansat Motocross Madness de către Microsoft, am plăcerea de a scrie despre un nou simulator de curse cu motociclete: *Motor Racer 2*, lansat de Electronic Arts. Încălziți-vă motoarele, și nu uitați că aveți pe mână peste 100 de căluți putere.

E timpul să ne avântăm iarăși în focul marilor curse cu motoare, de data aceasta cu ajutorul celor de la **Electronic Arts** care au pregătit pentru pasionații de motociclete un simulator foarte reușit, fratele mai mic al lui Motor Racer și anume *Motor Racer 2*. Vă întrebați probabil dacă acest joc se poate compara în vreun fel cu Motorcross Madness, sau alte simulatoare de curse cunoscute. Vă dați seama că nu aș fi scris despre acest joc dacă nu era ceva deosebit. Once again, gamerii vor avea posibilitatea de a alerga pe cele mai noi și mai tari 30 de motociclete, pe trasee din toată lumea, incluzând pădurile amazoniene și chiar deșertul torid al Saharei. *Motor Racer 2* conține un număr mare de trăsături noi în comparație cu celelalte simulatoare de curse.

În primul rând a fost îmbunătățită grafica, care pot spune este excelentă. În al doilea rând au fost introduse curse noi, precum și o serie de motociclete puternice și zgomotoase. Ceea ce mi se pare foarte important este faptul că s-a dat posibilitatea jucătorului să poată modifica condițiile în care concurează. Acum îți poți alege numărul de ture (2-6), condițiile atmosferice (soare, zăpadă, ploaie), și chiar ziua sau noaptea, pentru fiecare cursă. Nu putea lipsi nimic din arsenalul de efecte: lumini, efecte de ceață, ploaie și, bineînțeles fum scos din cauciucuri. **Electronic Arts** și-a propus (se pare) să intre cu acest joc în istoria celor mai bine realizate simulatoare de curse. Se poate spune că programatorii de la **Delphine Software** sunt într-adevăr capabili să realizeze sub formă digitală cele mai fascinante închipuiri ale gamerilor. În ceea ce privește modul de întrecere, pe lângă modul standard Arcade a fost introdus modul Simulation, care oferă posibilitatea de a alerga într-un mod mai real și care aplică mai mult legile fizicii cu care se confruntă adevărații raideri. În modul Arcade, motocicletele vor fi mai ușor de manevrat, în timp ce în modul Simulation lucrurile se complică, astfel că dacă iei o curbă cu viteză prea mare vei simți cum motocicleta alunecă de sub tine. Cel mai bun și mai reușit lucru îl reprezintă editorul Championship și Track Creator, care îți permit să-ți creezi propriul campionat sau motor, toate acestea putând fi salvate. Toate îmbunătățirile care au fost aduse graficii, incluzând efectele atmosferice cum fi ninsoarea, ploaia și furtunile de nisip, vor afecta jocul în sine. Spre exemplu, dacă plouă sau ninge, jucătorului îi va fi din ce în ce mai greu să controleze motocicleta. Efectele luminoase real-time (cum sunt umbrele), sunt deosebit de bine realizate, astfel că utilizatorul va putea distinge umbre și reflexii. Jocul are un replay mode și mai multe unghiuri de filmare. Motor Racer 2 oferă 16 motociclete diferite cu care poți alerga, dintre care 8 superbikes și 8 motorcross bikes. Fiecare motocicletă are trăsături proprii, care sunt împărțite în patru categorii: accelerație, viteză maximă, frâne și capacitate cilindrică.

Jocul conține 5 tipuri de campionate în care poți concura.







Astfel, campionatul Super Bike constă în opt curse de Superbike, Moto X constă în opt curse de motorcross și Dual Sport este o combinație între primele două. O dată ce ai avansat la un nivel mai înalt și dacă crezi că ai destulă îndemânare, poți încerca Ultimate Racers Championship, care este compus din cele mai tari și provocatoare curse din joc. Cursele pot avea loc pe piste amenajate pentru un Grand Prix sau în locuri exotice cum ar fi Amazonia, Britany sau Sahara.

Cu alte cuvinte...

Ca orice simulator care se respectă, scopul este de a câștiga. Motocross-ul este un sport dificil și periculos și, la fel ca în realitate, să pleci rapid din start se dovedește a fi crucial. Doar cei care au îndemânare pot evita carambolajele și înghesuielile din primele secunde ale cursei. Unul din lucrurile care mi-au plăcut este faptul că AI-ul este destul de bun, astfel că ceilalți participanți la cursă îți pot face zile amare. Controlul este bun și rapid. Acest lucru te ajută, deoarece drumurile sunt descori nasoale și unele curbe sunt dificile, plus că te ajută să te strecori printre ceilalți concurenți. Cu alte cuvinte, progamatorii s-au străduit din răsputeri să realizeze un joc cât mai real. Toate sunetele au fost refăcute aproape complet după realitate. Și cel mai mișto este când simți reacția motocicletei la diferite hopuri sau denivelări ale drumului. Of, în sfârșit iată un simulator de curse cu caracteristicile și feeling-ul unei adevărate curse de motociclete. Viteza, forța de frânare, derapajele și demarajele sunt realizate foarte bine și exact, putând controla astfel foarte bine motocicleta. Grafica circuitelor este absolut fantastică și în același timp realistică. Cursele se desfășoară în timp real, existând o mulțime de elemente dinamice. Adesea uiți de cursă doar de dragul de a privi ce se întâmplă prin împrejurimi. Și totuși, cei care au jucat până acum acest gen de jocuri vor trebui să-și readapteze modul de a juca, deoarece jocurile anterioare nu dispuneau de feeling-ul unei motociclete de curse reale. Opțiunea multiplayer face jocul și mai interesant. Circuitele sunt în general foarte dinamice și permit desfășurarea curselor cu viteze foarte mari. Când joci, totul se derulează rapid și nu prea ai timp să admiri fazele spectaculoase. Tocmai de aceea a fost introdus replay-ul. Oricum, **Motor Racer 2** este un joc deosebit de bine realizat din aproape toate punctele de vedere. Cu siguranță că acesta se va menține în topuri pentru o perioadă destul de îndelungată, fiind apreciat încă de pe acum de majoritatea revistelor de specialitate din lume. Este de remarcat faptul că, prin **Motor Racer 2**, producătorii au reușit să impună un nou standard, reușind să creeze atât o extraordinară senzație de viteză, cât și complexitatea unei curse. Uneori o cursă poate deveni de-a dreptul exasperantă. Realizatorii s-au gândit și la acest aspect, așa că v-au pregătit o serie de cascadorii, cum ar fi sărituri în aer sau ridicări pe roata din spate, pentru a nu vă plictisi. Din punct de vedere vizual este, după cum am mai spus, impresionant. Traseele au design super, iar sursele de iluminare sunt foarte bine lucrate, oferind o ambianță perfectă curselor. Se pare că Electronic Arts a reușit să scoată un joc care sper să prindă și la noi ăștia mai bolnavi cu viteza.

La o analiză mai profundă, cu siguranță că ar apărea o mulțime de noi elemente. Dar tocmai în asta constă farmecul unui joc. Căutați, încercați și veți avea surprize dintre cele mai plăcute. Nu mă credeți? Atunci faceți rost de joc și convingeți-vă singuri. Nu o să vă pară rău. Oricum, ca să fiți sigur înainte să dați banii pe joc, aveți șansa de a-l încerca prin intermediul revistei LEVEL, căci un demo al acestui joc se află pe CD-ul din numărul de septembrie al revistei.

Wild Snake



LEVEL DATA

Producător: Delphine Software
Distribuitor: Electronic Arts
Hardware: Pentium 133, 32 MB RAM
Placă 3D: Da
Multiplayer: Da
Platformă: Win 95

Homeworld

Relic Entertainment va începe anul 1999 cu o nouă generație de jocuri strategice în spațiu. *Homeworld* va sparge tiparele jocurilor strategice clasice printr-un gameplay deosebit şi o grafică 3D excelentă. Cu siguranță, acesta este jocul care va revoluționa genul RTS.

Relic, o companie nouă, fondată de Sierra este formată din foşti angajaţi ai Electronic Arts şi Radical Entertainment. Cu siguranţă *Homeworld*, jocul produs de ei, va fi cel mai inovativ joc din 1999, o combinaţie reuşită între C&C şi X-Wing sau Tie Fighter. Titlul, lipsit de imaginaţie, nu este în măsură să ofere o idee despre ceea ce se găseşte în acest excelent joc. *Homeworld* va sparge limitele atinse de alte simulatoare de lupte spaţiale 3D. Aşteptam de mult timp un joc de strategie în care luptele în spaţiu se desfăşoară pe o hartă 3D, nu 2D ca la jocurile realizate până în prezent. O problemă pentru *Homeworld* este că, în spaţiul 3D, gamerii pot fi uşor derutaţi şi nu-şi vor putea conduce flotele eficient. Rezolvarea acesteia este crucială pentru succesul jocului, deoarece de ea atârnă întregul gameplay. Totuşi, rămâne de văzut ce va fi mai important pentru gameri – grafica excelentă din luptele spaţiale sau micile probleme de control ale navelor care vor apărea în joc. Unul din avantajele spaţiului 3D este uşurinţa de a urma calea între două poziţii diferite, dar autorii au îngreunat misiunile umplând vidul cu câmpuri de asteroizi şi nave „capital ships" de mărimi impresionante.

Dar despre ce este vorba în joc ?

Subiectul jocului este foarte interesant: oamenii tăi găsesc un semnal pe planetă care le arată direcţia spre o lume îndepărtată care a dispărut de-a lungul mileniilor, iar tu eşti cel ales pentru a conduce flota într-un quest deosebit. Jocul solo îţi va permite să alegi între 3 specii şi te vei lupta împotriva altor 3 specii de piraţi şi una de negustori, cu care vei negocia în scopul obţinerii de resurse şi tehnologie. Background-ul este foarte realist. La fiecare salt în hiperspaţiu acesta se modifică conform noii poziţii în care se găseşte nava. Această poziţie este calculată în funcţie de distanţa în ani lumină pe care o străbaţi la fiecare „jump". După fiecare luptă, flota va deveni mai puternică, dar va avea de înfruntat şi un duşman pe măsură. Misiunile sunt dinamice şi de cum le câştigi sau le pierzi depinde finalul jocului. Cel mai impresionant lucru despre joc este format de multitudinea de nave care se pot întâlni, câteva sute chiar se pot aglomera într-un spaţiu restrîns, amintind de luptele din Războiul Stelelor. Punctul culminant al jocului este atins într-o bătălie în care jucătorii trebuie să folosească intens sistemul de comandă, în caz contrar misiunea terminându-se mai repede decât era prevăzut, prin distrugerea flotei lor. Pe lângă jocul single-player a fost inclusă o opţiune multiplayer care permite până la 8 jucători pe WON.net. Am putea spune că există o asemănare cu jocurile din seria Star Wars, doar că nu pilotezi navele, ci le controlezi ca pe unităţile dintr-un RTS. Navele pot fi selectate, grupate, şi pot primi diferite ordine: de atac, de mişcare, etc. Unii gameri ar putea fi dezamăgiţi de faptul că nu se pot transpune în cockpit-ul navelor pentru a lupta efectiv, ci pot doar viziona luptele ca o a treia persoană prin intermediul unei camere. În imaginile incluse în acest articol puteţi vedea o lume 3D excelent renderizată, asemănătoare cu cea din Wing Commander Prophecy, dar gameplay-ul merge cu mult dincolo de simple lupte în spaţiu. În galaxie ai o navă mamă „mothership" cu care navighezi în spaţiu, construieşti nave de suport, colectezi resurse din nebuloasele apropiate şi te pregăteşti pentru orice confruntare cu inamicul care vrea să-ţi invadeze spaţiul. Toate navele sunt controlate în mod asemănător cu unităţile din Comand&Conquer, au o bară care indică





energia şi una care arată cât carburant mai au în rezervoare. Le poţi grupa în flote cărora le poţi da ordine să păzească diferite obiective din sistem. Marea întrebare rămâne cum se va descurca un joc strategic gen C&C în lumea relativă a spaţiului unde există foarte puţine puncte de orientare. Utilizarea asteroizilor şi a altor puncte de referinţă în spaţiu va mai uşura senzaţia de dezorientare. Practic, va trebui să te plimbi prin spaţiul 3D cu camera pentru a da ordine flotei tale. Dar cum funcţionează această cameră ca sistem de vizualizare? Selectezi o navă şi ai posibilitatea de a întoarce camera în jurul ei cu 360 grade, de a te apropia sau depărta, toate comenzile fiind date cu ajutorul mouse-ului. Pentru a compensa faptul că e dificil să mişti camera şi în acelaşi timp să controlezi navele, realizatorii au creat o interfaţă foarte simplă şi intuitivă dotată cu un „tactical overlay system" care te introduce în inima luptelor.

De asemenea, au fost introduse numeroase hotkeys. De exemplu, apăsând „E" selectezi automat toate navele după care vezi o listă cu flotele. Cu această listă te poţi axa doar pe navele care te interesează pentru a conduce mai eficient misiunea. O comandă inspirată de la piloţii japonezi din WWII este executată prin tasta „K". Apăsând această tastă, nava sau navele selectate vor face atacuri kamikaze asupra inamicului, adică vor intra cu toată viteza în nava acestuia, provocându-i avarii majore (în caz că nu este distrusă). Ţinând SHIFT apăsat cu click-ul, se adaugă nave unui grup. Problema waypoint-urilor în spaţiul 3D a fost rezolvată în modul următor: cu mouse-ul selectezi poziţia în plan, iar apoi cu SHIFT apăsat reglezi înălţimea. În faţa navelor renderizate foarte detaliat, singurul impediment este ecranul plat al monitorului. Dacă aveţi un Voodo 2, senzaţia este excelentă. Sistemul de evacuare lasă lungi urme în urma navelor şi poţi observa tunurile reculând după fiecare salvă. Dârele lăsate de fiecare navă în urma sa îi ajută pe jucători să determine direcţia în care se îndreaptă flotele lor, şi astfel oferă un control mai bun al strategiei de luptă. Exploziile sunt foarte interesante, mai ales când distrugi o navă capitală. Designerii s-au inspirat pentru conceperea navelor dintr-o serie de romane şi cărţi SF, astfel în joc apărând nava din Aliens. Păcat că nu apar şi creaturile. Cred că prin aceasta jocul se dovedeşte a fi lipsit de imaginaţie. Fiecare navă sau flotă poate primi un ordin diferit. Din multitudinea de ordine, cele mai utilizate par a fi cele de setare a formaţiei de luptă. În joc sunt 6 tipuri de formaţii: „delta"şi „claw" formaţii de atac, „sphere" defensivă, etc.

Ca în orice joc strategic, în *Homeworld* va trebui să te ocupi



şi de strângerea resurselor. Acestea sunt formate de mineralele de pe asteroizi, nebuloase şi nori de praf cosmic şi sunt colectate cu ajutorul navelor speciale „resource ships". Locurile de extracţie ale resurselor vor fi în întregime interactive. Poţi sparge asteroizii în bucăţi mai mici sau poţi supraîncălzii norii de gaz cu raze ionice, transformându-i astfel în furtuni ucigătoare şi nici tu, nici inamicul nu veţi mai putea folosi acea resursă.

Odată recoltate, substanţele sunt transportate la „capital ships" care le folosesc pentru construirea altor nave. Flote întregi pot fi stocate în hangarele mothership-ului, iar în cazul apariţiei unui inamic cu intenţii agresive, vei fi surprins de rapiditatea cu care acestea decolează şi se încadrează în formaţii de luptă. Construcţia acestor nave depinde de resursele şi de tehnologia care o obţii din cercetări sau pe care o cumperi de la negustori. Cu cât ai tehnologia mai avansată, cu atât construieşti nave mai puternice, de la fightere fragile la nave şi crucişătoare grele. Numărul invenţiilor este impresionant, amintind de jocul Civilisation. Singura problemă este că nu-ţi poţi crea propriile nave. Cei de la **Relic** ar fi vrut să introducă această posibilitate, dar ideea a fost abandonată datorită lipsei de memorie RAM pe plăcile video. Povestea epică din *Homeworld* începe într-un colţ îndepărtat al universului. Tu conduci o civilizaţie paşnică, situată în centrul unei galaxii în spirală. Până acum, nimeni nu a ameninţat la existenţa societăţii tale. Dar au venit cuceritorii. Ţi-au invadat planeta ucigând miliarde de locuitori, iar cei care au scăpat au fost mutaţi pe o planetă neospitalieră la marginea galaxiei. Sute de ani mai târziu, toate cunoştiinţele despre vechea civilizaţie au fost pierdute. Au rămas numai vechi mituri şi un artefact misterios, un cristal. Semnalul slab emanat de cristal a fost decodificat şi a rezultat o direcţie astronomică. O navă imensă a fost construită, navă care trebuia să transporte milioane de locuitori spre calea necunoscută care ar putea duce la Homeworld.

Homeworld este aşteptat în luna februarie a anului 1999. După o privire amănunţită asupra graficii din joc, cerinţele sistemului prezentate de Sierra mi se par irealiste. Un Pentium 166MHz, 16MB RAM nu cred că ar satisface vreodată cerinţele jocului. Cred că un PentiumII va fi cel puţin necesar pentru a calcula multitudinea de efecte grafice prezente în joc. Deşi cei de la **Relic** nu au experienţă în acest gen de jocuri, putem fi siguri de reuşita sa. Ei au făcut apel la experienţa lui Chris Taylor care a părăsit compania Cavedog, realizatorul lui Total Annihilation, pentru a li se alătura. Dacă *Homeworld* va fi sau nu un succes, depinde de cât de jucabil va fi produsul final şi de cerinţele reale ale sistemului.

Theo

LEVEL DATA

Producător: Relic Entertainment
Distribuitor: Sierra Studios
Hardware: Pentium 166, 16 MB RAM
Placă 3D: opţional
Multiplayer: Da
Platformă: Win 95
Data lansării: februarie '99

Baldur's Gate™

Advanced Dungeons and Dragons vă sună familiar? Dacă da, atunci acest nou joc al seriei nu mai are nevoie de nici o prezentare. Dacă nu, țineți-vă ochelarii pe nas și citiți articolul!

Ultimul joc Forgotten Realms al celor de la **Interplay** se pare că va sosi pe hard-urile noastre mult mai târziu decât se așteptau gamerii flămânzi după RPG-uri. Pool of Radiance, Curse of the Azure Bonds, Secret of the Silver Blade și Pool of Blade, sunt numai câteva jocuri ale seriei AD&D care ne-au trimis în miticile orașe Amn sau Baldur's Gate. Aceste orașe sunt învăluite în intrigi și mistere care pun în pericol întregul Sword Coast și pot degenera în război. Comercianții sunt atacați în plină zi, mai ales dacă se ocupă de comerțul cu minereu de fier. Zhentarium sunt și ei implicați, și Harpers se văd nevoiți să acționeze împotriva acestei „nașteri" a răului. „*Baldur's Gate* va fi cel mai bun joc AD&D făcut vreodată pentru calculatoare" afirmă cu multă mândrie Ray Muzyka, designer și fondator al **Bioware**, și șeful secției Forgotten Realms. Și, după cum se prezintă până acum, s-ar putea ca Muzyka să nu fie prea departe de adevăr, *Baldur's Gate* fiind cel mai așteptat RPG al anului (de fapt el trebuia deja să apară în vara aceasta).

Bioware a fost fondată în 1995 de Muzyka și cei doi parteneri ai săi, Greg Zeschuk și Aug Yip. Toți trei sunt de profesie medici (!), dar sunt atât de atrași de lumea jocurilor, încât au pus stetoscoapele la naftalină și s-au apucat să facă jocurile pe care și le-au dorit dintotdeauna. Și cu *Baldur's Gate* apropiindu-se, nu cred că doctorașii vor mai ocupa vreodată de pacienți.

A fost, este și va fi

Întinzându-se pe cinci CD-uri, povestea din *Baldur's Gate* se petrece în Forgotten Realms, acolo unde au avut loc de altfel toate scenariile din AD&D. Sword Coast se întinde de la nord



spre sud de-a lungul continentului principal și este presărată cu o mulțime de localități: Amn, Wood of Sharp Teeth și Baldur's Gate, cea mai mare și mai prosperă dintre toate. Însă resursa ce stătea la baza economiei, minereul de fier, e cam pe terminate. Bande de tâlhari atacă și fură sistematic și puținul de care se mai poate face rost. Producția de armament este compromisă. Agricultura și navigația sunt la rândul lor puternic afectate. Ce mai, însăși existența cetățenilor din Baldur's Gate este amenințată. Criza fierului poate duce la catastrofe chiar mai







non-liniaritate este un lucru aproape imposbil de realizat, la urma urmelor o poveste este scrisă, şi într-un mod sau altul trebuie să ajungi la sfârşitul ei. *Baldur's Gate* însă încearcă să ofere jucătorului o libertate de mişcare şi decizie cât mai mare.

Lucrul cu care fanii AD&D se vor obişnui cel mai greu va fi noul engine al jocului. Toate RPG-urile clasice au luptele turn-based. Pentru a se apropia de acestea, *Baldur's Gate* foloseşte un sistem de runde în care fiecare luptător îşi are poziţia proprie bine definită. Există şi comanda de „pause", necesară planurilor de luptă, iar dacă setezi viteza jocului la minim, aproape că te vei crede într-un sistem turn-based.

Atmosferă de cinci stele

Perspectiva izometrică din Diablo, împreună cu o grafică 3D impresionantă este ceea ce ne vor vedea ochii în *Baldur's Gate*. Fiindcă tot am ajuns la grafica 3D, trebuie amintite aici condiţiile meteo (schimbătoare şi bine realizate) şi hărţile ce oferă o topografie deosebit de realistă. Stilul medieval va domina interiorul oraşelor, în timp ce cavernele şi codrii seculari sunt într-o armonie perfectă cu peisajul. Ca şi în Diablo, înfăţişarea personajelor se va schimba odată cu upgrade-urile realizate armelor şi armurilor. *Baldur's Gate* este primul dintr-o trilogie, în care personajul tău poate evolua până la nivelul 6. Următoarea serie va urca până la nivelul 12, şi numai în ultima parte personajul tău va ajunge la nivelul 16 şi va putea folosi deci armele şi magiile elitei. Chiar dacă pentru viitor **Bioware** şi-a propus un Baldur's Gate Online, deocamdată planurile lor se limitează la o variantă multiplayer pentru şase jucători care vor lupta împreună pentru rezolvarea aceloraşi quest-uri din varianta single. Fiecare jucător va trebui să deţină CD-ul cu varianta full a jocului şi se vor putea conecta prin Internet sau LAN. Un jucător poate controla mai multe personaje şi le poate vinde celorlalţi jucători, sau poate cumpăra dreptul de a controla alte caractere. Şi pentru mai mult spice, controlul asupra unui personaj poate fi pierdut sau câştigat la jocuri de noroc. Restul personajelor, cele rămase fără un lider uman, vor fi preluate de AI. Că se vor alia sau se vor măcelări între ei, depinde acum doar de gameri.

Fanii RPG, şi în speciali cei ce au fost dezamăgiţi de Diablo, pot linişti să-şi arunce ochii pe acest joc fiindcă merită.

Claude



sumbre decât până acum şi, în lipsa lui Geritol, Forgotten Realms şi-a pus destinul în mâinile tale. Totul începe cu un singur personaj, pe care ţi-l poţi crea folosind una dintre rasele, meseriile şi alte elemente pe care ţi le pun la dispoziţie AD&D. Poţi fi Dwarf, Elf, Human sau Halfling, şi poţi alege dintre fighter, bard, thief, cleric, druid, mage, ranger, paladin, plus încă o mulţime de altele mixte (atenţie, nu toate rasele pot avea toate meseriile). Eşti un orfan, crescut în mănăstirea-fortăreaţă CandleKeep, şi mai ai multe de descoperit în legătură cu originile şi destinul tău. Dacă începi de unul singur, nu înseamnă că aşa o să şi termini, foarte multe personaje alăturându-ţi-se, bineînţeles dacă îi vei invita. Aceste NPC-uri vor avea propriul AI ce le va determina comportamentul. Poate şi de asta povestea din *Baldur's Gate* este mai dinamică. Spre deosebire de alte RPG-uri, modul în care abordezi situaţiile este deosebit de important. Poţi fi agresiv şi să ataci tot ce-ţi iese în cale (nu ştiu ce şanse de izbândă vei avea ţinând cont că eşti doar de nivelul 1 la început) sau să încerci să înveţi subtil şiretlicurile lumii, ori să îţi foloseşti din plin charisma şi personalitatea. Non-liniaritatea acţiunii unui joc este deosebit de apreciată de gameri în ultimul timp. În opinia celor de la **Bioware**, non-liniaritatea este echivalentă cu libertatea jucătorului de a rezolva quest-urile în ordinea pe care şi-o doreşte, şi în modul care i se pare cel mai potrivit, folosind inteligenţa, forţa brută sau magia. Baldur's Gate are totuşi o poveste de bază, şi pentru a putea progresa sunt anumite acţiuni pe care trebuie neapărat să le faci. Jucătorul poate face însă lucruri care vor putea schimba modul de derulare al poveştii. Dacă minţi pe cineva într-un oraş, când te vei întoarce în acel oraş vei constata cu surprindere că nu vei mai fi la fel de bine primit. Persistă să faci numai lucruri „rele" şi vei vedea cum personajele bune ale jocului vor începe să te evite. Adevărata



LEVEL DATA

Producător: Bioware
Distribuitor: Interplay
Hardware: Pentium 166, 16 MB RAM
Placă 3D: Da
Multiplayer: Da
Platformă: Win 95
Data lansării: decembrie '98

The Settlers III

Prin noiembrie, Settlers va începe să colonizeze ecranele monitoarelor voastre. Sunteți pregătiți?

Este unul dintre cele mai bune jocuri ale genului; îi dă posibilitatea gamerului să comande, să alinte, să conducă un mic trib de oameni de la umilele sale începuturi până la apogeul civilizației; și a dat naștere unei continuări cu și mai mare succes decât predecesorul său... Ei, bine nu e vorba de Civilization, ci de seria Settlers de la **Blue Byte**, serie ce a avut un succes enorm în Europa și în special în Germania. Și iată că acum **Blue Byte** vrea să ne cucerească din nou cu *Settlers III*. Chiar dacă în mare jocul este același, s-au adus modificări majore, mult mai vizibile decât în saltul de la primul joc la Settlers II.

Unde-s doi, hop şi al treilea

Obișnuita îmbunătățire a graficii este una dintre schimbările minore aduse jocului, dar trebuie menționată și ea. Jocul rulează în 16 biți la o rezoluție între 640x480 și 1024x768 (și poate ajunge chiar la 1600x1200). Ca și în Settlers II, terenul este bogat în vegetație și clădirile sunt detaliate, dar cele mai mari îmbunătățiri sunt aduse animației.

Jocul are acum TREI triburi: Romanii (cei mai buni), Egiptenii (cei mai buni constructori) și Asiaticii (cei mai buni luptători). O altă noutate este prezența zeilor. Povestea sună cam așa: zeulăl mare și tare a chemat într-o ședință toate forțele Pământului pentru a le muștrului pentru slaba dezvoltare a civilizației umane și le-a dat un ultimatum: să-și crească și să-și dezvolte propria civilizație umană care... să supraviețuiască. În cazul unui eșec, zilele lor supranaturale sunt numărate. Această competiție între zei este punctul de plecare al jocului. În poziția ta de lider al unui trib, vei avea mult de furcă cu acești zei neastâmpărați. Ignoră-i și vei suporta mânia lor distructivă, lingușește-i și vei putea conta pe ajutorul lor. Triburile nu vor împărți între ele doar bâte pe spinare, ci și un comerț înfloritor și plin de foloase poate fi realizat acum, un lucru ce va fi foarte apreciat în extinsa variantă multiplayer pe care **Blue Byte** o are în plan. Interacțiunea, fie ea militară sau amicală, cu alte triburi, va fi mai puternică prin noi tipuri de nave (două civile și trei militare), pe care orice trib le poate construi. Pe aceste nave pot fi puși omuleți, muncitori sau militari deopotrivă. Una din neplăcerile jocurilor anterioare era controlul slab pe care





îl aveai asupra activităţilor militare ale tribului tău. Chiar dacă nu este încă finisat, se pare că în noua variantă va fi mult mai extins şi mai variat. Cu toate acestea, **Blue Byte** nu vrea ca jocul să devină un exerciţiu de clic-uri, aşa că un grup imens, condus de un lider, poate fi manevrat printr-un singur clic, dar se poate realiza şi controlul asupra fiecărui individ în parte. S-au introdus unităţi noi: spearman, bowman, swordsman, catapulte care vor păzi frontierele imperiului tău. Mult mai uşor se vor descurca şi civilii. Infrastructura de drumuri dispărând, se consideră că oamenii ştiu de ce resurse este nevoie, unde e nevoie de ele şi de unde le pot procura. Păi dacă tot v-am trezit curiozitatea, e timpul să trecem la o prezentare mai largă a evenimentelor.

The Story

Zeii Jupiter (roman), Horus (egiptean) şi Ch'ih –Yu (asiatic) au pierdut mult din îndemânarea lor; după secole de guvernare probabil cam obosiseră. În timpul uneia dintre petrecerile lor, EL le-a ordonat să se prezinte în faţa LUI, prin intermediul secretarului SĂU privat, Q'nqüra. EL este cel mai puternic dintre zei. EL este foarte mânios. Q'nqüra surâde satisfăcut în timp ce zeul zeilor le mai acordă o ultimă şansă subalternilor săi. Pentru ultima dată, fiecare dintre zei pot numi pe cel mai bun din rasa lor pentru a-i conduce spre un nou început. Aceştia trebuie să găsească noi adepţi, să construiască o economie, şi să dovedească că-şi merită statutul în lupta împotriva altor rase. Numai una din cele trei civilizaţii va domina, şi numai zeul căruia i se închină va scăpa de pedeapsă. Iar această pedeapsă este... crâncenă. Cei trei zei se întorc necăjiţi şi pleacă în căutarea acelui om care îi va duce spre glorie...

The Game

The Settlers III conţine trei campanii, pentru fiecare civilizaţie în parte. Ca şi în jocurile precedente, scopul este construirea unei economii puternice şi stabile. Faptul că în *Settlers III* poţi alege civilizaţia cu care să joci are implicaţii multiple. În funcţie de zeul pe care îl adoră, oamenii au diferite aptitudini: sunt buni fie la construcţii, fie la mânuitul armelor. Caracteristicile diferitelor civilizaţii sunt vizibile: poartă haine diferite, trăiesc în case diferite şi construiesc temple speciale pentru zeii lor. Toţi oamenii din Settler sunt harnici şi energici, şi în consecinţă se apucă imediat de construit şi de exploatarea resurselor cum ar fi lemnul, piatra, căprioarele, peştii, plantele sau minereurile. Sunt pădurari, tăietori de lemne, geologi, mineri, fermieri şi tâmplari – una peste alta, mai mult de 30 de personaje diferite vor urma cu stricteţe instrucţiunile tale! Dar vei descoperi repede că nu este deloc uşor să porţi de grijă unei civilizaţii întregi. Acolo e pană de lemne, dincolo construcţia unei clădiri se opreşte subit, în altă parte un tăietor de lemne a intrat în grevă fiindcă nu are suficientă mâncare. Şi zeilor nu le place deloc să fie neglijaţi, ei pot trimite oricând molime sau invazii de lăcuste. Temple şi alte lăcaşe de cult trebuie construite. Preoţii şi gardienii templelor se vor ocupa cu mulţumirea zeilor cu ajutorul a nenumărate şi generoase sacrificii. Gamerul trebuie să-şi facă planuri pentru perioade îndelungate, şi are şi de ce, fiindcă vecinii şi zeii lor stau la pândă. Cu cât economia funcţionează mai bine, cu atât şansele de a rezista unui atac sau de a invada teritorii noi sunt mai mari. Sword fighteri, arcaşi, suliţaşi, scouţi aşteaptă ordinele tale. Şi dotarea militară este mult superioară în **Settlers III**: fortăreţe, turnuri de apărare şi supraveghere, nave, etc. Acţiunile militarilor vor putea fi acum controlate de către jucător. Ţelul final al oricărei dintre cele trei campanii este dominaţia asupra celorlalte două, acesta fiind unicul mod prin care zeul victorios poate scăpa de pedeapsa cruntă ce-l aşteaptă.



The features

Una din marile probleme ale jocurilor anterioare a fost interfaţa greoaie. De multe ori nu ştiai ce se întâmplă, şi ceea ce era extrem de enervant, de ce lucrurile nu merg bine. De data aceasta însă, **Blue Byte** a atacat problema din mai multe direcţii. În primul rând, manualul este mai complet şi mai detaliat, nu mai trebuie să lucrezi pe ghicite. În al doilea rând, multe dintre informaţiile şi butoanele jocului vor fi dispuse în main window, în loc să fie îngropate în zeci de ferestre şi dialog boxes. Iar în cele din urmă vor fi mult mai multe rapoarte asupra a ceea ce se întâmplă şi, ceea ce este cel mai important, atunci când ceva nu merge bine, DE CE?

Multiplayer-ul este şi el în planul **Blue Byte**. Dacă la momentul actual jocul suportă doar zece jucători, **Blue Byte** vrea să se extindă până la 20. Pe lângă LAN, jucătorii pot folosi şi Internetul pentru a se conecta, iar **Blue Byte** va pune în curând la dispoziţie un server special pentru fanii *SettlerIII*. Un joc în multiplayer va necesita cam 2-3 ore până la victoria finală, şi asta fiindcă în *Settler III* lucrurile se întâmplă mult mai repede decât până acum. Întreaga Europă aşteaptă înfrigurată lansarea acestui joc, anunţată pentru 15 noiembrie. Poate mai mult decât în cazul unui eventual Civilization III.

Claude



LEVEL DATA

Producător: Blue Byte
Distribuitor: Blue Byte
Hardware: Pentium 200, 32 MB RAM
Placă 3D: Da
Multiplayer: Da
Platformă: Win 95
Data lansării: 15 noiembrie 1998

CAESAR III

Haideți măi copii să vă spun ce mi s-a întâmplat azi în drumul meu către coroana lu' Caesar. Este incredibil!

Sandalele din picioare se aud tropăind în drumul tău spre forum. Deodată te îneci în fumul de pe drum și abia atunci realizezi că nu este numai micul dejun care arde ci tot cartierul. Și asta pentru că cel ce se ocupă de planificarea orașului a pus casele lipite una de cealaltă și pentru că nu ai destui dinari să plătești o secție de pompieri care să vină să oprească focul. În timp ce te gândești ce-o mai fi pornit focul de data asta, auzi un zgomot îngrozitor și, uitându-te în jos pe stradă, vezi o mulțime de oameni înghesuindu-se. Nu le mai ajunge nimic, vor din ce în ce mai multe – ba salarii, ba mâncare și apă, ba distracție și multe, multe altele. Dacă duc lipsă de toate astea vor da vina pe tine, așa că fă tot ce poți și grăbește-te să fugi din calea mulțimii. Urcând scările forumului, gata să începi o nouă și obositoare zi de lucru ca guvernator a orașului și a provinciei, deodată îți dai seama că ai uitat de ziua de naștere a lu' Caesar, iar când ajungi la intrarea în forum unde te așteaptă armata imperială, ajungi la trista concluzie că zilele tale ca guvernator au luat sfârșit, dar cariera ta ca mâncare pentru lei tocmai a început!



Construirea Romei într-o singură zi

Povestioara dinainte vă descrie cam cum arată o zi nu tocmai reușită din noul joc *Caesar III* al celor de la **Sierra Studios**. Acest joc este cel de-al treilea (logic!) din serie și se pare că este într-adevăr o evoluție considerabilă de la Caesar II, nereprezentând însă o revoluție în lumea joacelor. În ceea ce privește jucabilitatea, s-a rămas la ceea ce se găsea și în Caesar II. Jocul a fost ameliorat pe ici pe colo, a fost îmbunătățită considerabil grafica, mai pe scurt cei de la **Sierra** au adus Caesar-ul la standardul impus de jocurile din ziua de azi. Dar să vedem care sunt acele câteva îmbunătățiri.

În primul rând, misiunea pe care o aveai în Caesar II a rămas în continuare aceeași. Tu ești guvernatorul unei provincii pe care trebuie s-o pui pe roate, dar în același timp trebuie să fii și „primarul" unui oraș. Va trebui să ai grijă de prosperitatea provinciei și va trebui să planifici și așezarea clădirilor în oraș, a punctelor importante și vitale pentru un oraș. Câteodată începi cu ceva bani buni și cu un oraș care a fost deja construit pe jumătate, dar în cazurile mai nefericite te vei trezi cu foarte puțini bani și doar cu o bucată de pământ pe care tre' s-o transformi în cel mai tare oraș posibil. Ca să faci asta cât mai ușor … vei cumpăra Level-ul și vei căuta niște cheaturi, logic… Glumeam… În construirea unui nou oraș trebuie să iei în considerare toate aspectele posibile, de la așezarea geografică la accesul la apă, de la terenurile arabile la drumurile care vor constitui legătura cu Roma și celelalte orașe.



Vei începe cu niște ferme și hambare. Apoi trebuie să lași un spațiu special pentru case și să mai sapi niște fântâni pentru apă. Mai târziu, principalul scop va fi dezvoltarea orașului pentru a da oamenilor de lucru, dar și de distracție, educație etc. Vei avea acces la tot felul de industrii noi. Nu trebuie uitată sănătatea, cu spitalele atât de prețioase; educația, cu școlile noastre mult iubite dar și cu biblioteci și, în cele din urmă, facilitățile care permit oamenilor puțină relaxare și destindere. Toate acestea va trebui să le faci singur, pentru că cei de la **Sierra** au anunțat, foarte mândri, că jocul este încă single player. Sincer, nici nu știu cum ar putea fi în multiplayer, probabil s-ar crea un haos total.

Acum și ceva mai nou

Deci toate cele descrise până acum au făcut parte din toate jocurile din seria Caesar, așa că rămâne de văzut ce e nou. Cea mai mare schimbare apare la organizarea pe hartă a provinciei și a orașului. Vor fi grupate într-o singură hartă, nu va mai trebui să treci de la harta orașului la cea a provinciei, și nici bătăliile nu vor fi date separat. Noile hărți sunt destul de mari pentru a păstra proporțiile clădirilor și ale mediului înconjurător. Va fi destul loc pentru toate fermele și livezile posibile, va fi destul loc pentru case și destul loc pentru un teren de lupte. În plus, aveți posibilitatea să interveniți cu niște operații estetice asupra pământului, ridicând pe ici pe colo niște dealuri sau dărâmând niște munți. Veți putea observa dintr-o privire ce se întâmplă prin oraș și provincie. Stați

liniştiţi, hărţile separate nu vor dispare cu totul, veţi avea un sistem mai special de zoom şi veţi trece de la o privire de ansamblu asupra oraşului sau coloniei, la una de detaliu.

Cu acest nou sistem vei observa imediat ce se mai petrece prin oraş, dacă fermele sunt productive şi dacă cerealele şi toate celelalte produse ajung în hambare. Dacă nişte omuleţi încep să se plimbe prin oraş cu nişte torţe în mână, vei ştii că oamenii nu sunt tocmai fericiţi. Dacă bunurile se adună în pieţe şi nu se vând, vei şti că ceva nu e în regulă cu comerţul. S-ar putea ca uneori să fie destul de greu să-ţi dai seama de ce nu merge ceva sau ce ar trebui să faci pentru a repara greşeala, dar măcar acum poţi să vezi clar dacă există sau nu probleme înainte să simţi consecinţele.

Altă îmbunătăţire constă în faptul că munca nu va trebui distribuită ca în trecut (100 de plebei acolo şi o sută dincolo), nu. Acum plebeii vor munci acolo unde trebuie, vei putea stabili nişte priorităţi, dar toată treaba va fi mai uşoară. Aşadar mesajul „More plebs are needed!" va dispare. Vei putea să afli şi care sunt problemele trecătorilor de pe stradă printr-un singur clic. Mai nou, religia a început să aibă un rol mai important. Romanii aveau o grămadă de zei, aşa că acum va trebui să ai grijă ca fiecare să fie mulţumit, dacă nu chiar fericit. Pentru asta trebuie construite temple şi organizate tot felul de festivaluri. Dacă zeii sunt fericiţi, vei avea de câştigat (recolte bune, incendii puţine, etc), iar dacă îi ignori vei avea probleme (boli, secetă, dezastre).



O carieră strălucită

În ceea ce priveşte cariera de guvernator poţi alege: construirea unui oraş pe cinste care să-ţi aducă faimă la Roma după care să stai şi să te relaxezi, sau căutarea de noi şi atractive misiuni pentru a avea cât mai multă putere şi influenţă în conducerea imperiului. Cam aici se poate observa diferenţa dintre un Sim City şi un joc din seria Caesar unde există opţiunea de campanie. Dacă faceţi această alegere, va trebui să construiţi o provincie din cap până în picioare după care să primiţi o promovare într-o nouă provincie, dar cu un grad de dificultate mai ridicat şi tot aşa şi aşa şi iar aşa. Cam asta se petrecea în Caesar II şi jucătorii se cam săturaseră să tot construiască o provincie de la zero, aşa că a apărut *Caesar III* care oferă nişte misiuni noi ce trebuie îndeplinite pentru a avansa în grad.



La început vei pierde timpul învăţând lucrurile de bază: cum trebuie aşezat un oraş, cum trebuie puse străzile şi tot aşa. Mai târziu vei ajunge (prin promovare) la conducerea unor oraşe construite deja (cel puţin pe jumătate), dar care se confruntă cu câte o anumită problemă: unul s-ar putea să nu aibă destulă apă, altul nu are acces la drumuri etc. Ai greve şi şomeri? Rezolvă problema! Ai nişte armate duşmane la graniţă? Apără-te! Cam astfel de provocări îţi va oferi *Caesar III*. Toate aceste probleme vor apărea chiar de la începutul unei misiuni şi vor fi apăsătoare, chiar dacă nu tu eşti vinovat pentru ele. Şi asta pentru că scopul final al jocului este ca tu să devi însuşi Caesar.



La luptă!

Pentru început ai un fel de poliţie care se plimbă prin oraş. Aceştia se ocupă deci şi de liniştea publică, dar pot lua parte şi la lupte. În interiorul oraşului, prefecţii vor avea două datorii: să păstreze ordinea publică şi să se lupte cum pot cu eventualii inamici ce au trecut de zidurile de apărare. Fiţi antenă! Dacă pătrunde un elefănţel sau chiar un soldat mai forţos, aceştia vor face ravagii prin oraş. De-a lungul marginii oraşului, poţi construi ziduri de apărare, turnuri şi multe altele. Cea mai bună tactică defensivă rămâne totuşi ofensiva, sau dacă nu merge aşa măcar o defensivă, da' undeva mai departe de oraş. Pentru o astfel de strategie ai nişte unităţi pe care le comanzi în real-time. În joc vor exista o serie de unităţi, dar comanda nu va trebui să o dai pentru fiecare unitate în parte sau unui anumit grup pe care-l selectezi cu mouse-ul; nu, vei crea nişte mici armate sau grupuri de unităţi care vor avea un conducător. Acestui conducător îi vei da ordinele, iar el va conduce trupa la moarte... ăăă... victorie. Nu trebuie să uitaţi că toate acestea se întâmplă pe aceeaşi hartă pe care se găseşte şi oraşul. Nu uita să păstrezi nişte unităţi prin oraş în cazul în care nişte trupe inamice reuşesc să ajungă pe străzile oraşelului.

End

Caesar II a fost un joc destul de reuşit şi presupun că mulţi dintre voi l-aţi jucat. *Caesar III* vine în forţă şi încearcă să se claseze cât mai bine prin topuri. El se adresează fanilor seriei, criticilor şi tuturor celorlalţi gameri care ştiu să aprecieze o strategie de acest fel.

Sergio

LEVEL DATA

Producător: Impressions
Distribuitor: Sierra Studios
Hardware: Pentium 90, 16 MB RAM
Placă 3D: Nu
Multiplayer: Nu
Platformă: Win 95
Data lansării: sfârşitul 1998

Chuck Norris?! Nici pe departe, doar un nou joc de pe meleagurile NovaLogic. **Acţiune şi suspans la superlativ.**





Delta Force este un joc de acţiune bazat pe operaţiunile forţelor speciale ale armatei americane, compuse în general din Green Berets şi Rangers. Este un joc la persoana a treia, în care conduci o echipă de specialişti într-o mulţime de misiuni de-a lungul şi de-a latul mapamondului. Îţi alegi arma principală dintr-un arsenal de arme reale. Îţi foloseşti binoclul sau luneta pentru a supraveghea poziţiile inamice. Rucsacuri cu încărcătoare şi mine ataşabile vor adăuga un pic de savoare acţiunii.

Vi se pare cunoscut?

Probabil veţi zice: „Hei! Dar am mai jucat acest joc pe vremea când se numea Spec Ops." Dar *Delta Force* diferă enorm de mult de acel împuşcător de zombii. În primul rând, puterea armelor moderne nu mai este subestimată în *Delta Force*. Un foc de armă este fatal, şi nu numai pentru inamici, ci şi pentru tine; nu există health points în *Delta Force*. Dacă eşti norocos, primeşti un glonţ în braţ, dar să nu te aştepţi să supravieţuieşti unei a doua lovituri. Un foc şi eşti doborât. Ah! Şi să nu te aştepţi să găseşti MediKits. *Delta Force* acţionează conform doctrinei războiului modern, potrivit căreia armele sunt atât de periculoase încât, dacă eşti văzut, eşti mort. Pentru a te ajuta totuşi într-un mediu atât de ostil, gloanţele trasează în aer o linie alburie, asemănătoare unei dâre de fum. Deşi pare aiurea la început, acest lucru este indispensabil, el îţi oferă posibilitatea de a vedea de unde se trage şi unde te poţi ascunde. Această dâră îl obligă de asemenea pe jucător să nu apese pe trăgaci decât atunci când este sigur că-şi va nimeri ţinta; odată ce ai început să tragi, ţi-ai deconspirat poziţia. Acest lucru este o altă diferenţă majoră între *Delta Force* şi Spec Ops.

Kill your friends

Delta Force va avea probabil un succes enorm în multiplayer, unde jucătorii vor putea beneficia din plin de avantajele şi dezavantajele acestor dâre lăsate de gloanţe. O gazdă prepară un joc la care oricine poate să adere. Tot gazda fixează cantitatea de muniţie pe care o primeşte fiecare jucător şi cât de letale sunt armele. Orice misiune din versiunea single poate fi jucată cooperativ, jucătorii unindu-şi forţele pentru a doborî supremaţia AI-ului. Sunt şi Deathmatch-uri, atât fiecare pe fiecare cât şi în echipe. Însă cel mai interesant pare a fi King of the Hill în care învingător este declarat cel care reuşeşte să ocupe cel mai mult timp o poziţie desemnată drept „hill". Nici Capture the Flag nu rămâne mai prejos, scenarii deosebit de atractive putându-se realiza aici. De exemplu, una dintre echipe deţine un „flag" ceea ce îi va împărţi pe jucători în două tabere: atacatori şi apărători, sau „flag"-ul poate fi undeva la mijloc, ceea ce va duce la lupte crâncene pentru cucerirea lui. *Delta Force* nu va avea power-ups sau arme aruncate alandala prin peisaj, iar muniţia este un accesoriu extrem de important, mai ales că nici calculatorul nu te ajută deloc la precizia împuşcăturilor. În „Capture the Flag", depozitele din interiorul bazei vor aproviziona soldaţii cu muniţia necesară, dar în restul scenariilor multiplayer muniţia va fi paraşutată şi, lucrul cel mai cool, oricine poate vedea cum pluteşte şi aterizează. Vei fi primul care ajunge la ea? Sau pregăteşti o ambuscadă pentru un alt jucător?



Voxel! Voxel! Voxel!

În sfârşit, iată lucrul care diferenţiază cel mai mult Delta Force de Spec Ops, şi anume tehnologia folosită, Voxel Space 3, creaţie proprie celor de la NovaLogic. Beneficiul cel mai important este scoaterea jocului din limitele impuse de poligoane. Datorită acestui fapt *Delta Force* este complet diferit de restul first person shooter-elor apărute pe piaţă până acum. Dar pentru a realiza acest lucru trebuie să ştiţi mai întâi ce înseamnă Voxel. Şi cine altcineva putea să explice mai bine decât Dave Seeholzer (NovaLogic), unul din părinţii acestei tehnologii. „Să zicem că vrei să construieşti un model imens de teren. Dacă îl vei construi cu poligoane, atunci vei obţine o îngrămădeală de dreptunghiuri. Dar dacă vei construi voxeli, vei avea mici cuburi Lego, milioane şi milioane de cubuleţe Lego". Trebuie remarcat că poligoanele sunt elemente 2D puse împreună pentru a da impresia de 3D. În schimb, voxelii sunt elemente 3, termenul derivând din „volume pixel", indicând un pixel care are volum, deci are masă 3D. Engine-ul Voxel Space a fost folosit pentru prima dată în simulatorul de elicoptere al NovaLogic, Comanche. Fiecare voxel era un bulgăre stângaci ce vroia să reprezinte un cub. Dar cu *Delta Force*, engine-ul intră în generaţia a treia. Acum rezoluţia fiecărui voxel este minusculă. „Acum poţi modela creste abrupte şi râpe, sau drumuri cu dâre de praf sau noroi de-a lungul lor. Imaginaţi-vă un astfel de cadru imens, când eşti aproape vezi cel mai mic detaliu, iar când te uiţi

undeva departe în zare, constați cu surprindere că detaliul continuă și acolo. Iar dacă te duci efectiv acolo, vei vedea că aceste detalii nu sunt false, ele sunt efectiv acolo. Iar dârele de praf și noroi sunt și ele." Engine-urile ce folosesc poligoane pot da impresia de 3D prin două metode. Fie construiesc cu poligoane foarte-foarte mici, ori realizează niște falsuri cu ajutorul unor hărți texturate. Dar aceste metode afectează puternic viteza jocului prin încărcarea excesivă a memoriei CPU, astfel că imaginile îndepărtate sunt de calitate mai slabă. Acest lucru se încearcă să se compenseze prin realizarea doar a unor imagini indoor sau prin aplicarea unui strat fin de ceață. Voxel în schimb nu are astfel de restricții. Imaginile pot fi renderizate până la linia orizontului fără ca detaliul și calitatea acestora să fie afectată în vreun fel. Acest avantaj nu este apreciat decât atunci când îl ai în fața ochilor. Gamerii s-au obișnuit de mult cu faptul că în first-person shooter-e nu poți vedea până departe. Gândește-te cum ar fi să vezi o baltă la doi kilometri în față, sau, poate, o rază de lumină oglindindu-se în fereastra unui bunker îndepărtat, sau o mișcare pe creasta unui deal. Ridici luneta pentru a putea vedea mai bine ce se întâmplă, și pentru a-i da o lecție nefericitului care supraveghează acea zonă. Dar nu uita că acest lucru funcționează și în sens invers. Poate că el te-a și văzut deja, poate că în acest moment apasă pe trăgaci. „Acest lucru adaugă un sentiment de frică extrordinar, mai ales în multiplayer", afirmă Daniel Gaetano, NovaLogic, „pur și simplu o să-ți fie frică să traversezi zone descoperite". Cu sediul în Calabasas, California, nici nu-i de mirare că au avut de unde să se inspire pentru crearea engine-ului pentru teren. Îndreptându-te spre vest de-a lungul văii San Fernando, undeva deasupra Los Angeles-ului, orașul se desfășoară superb printre dealurile însorite. Curbele mișto ale acestor dealuri sunt foarte asemănătoare cu cele din *Delta Force*, Voxel Space oferindu-ți șansa de a juca în acest peisaj. Dar... există din păcate și un dar. Tehnologia Voxel are și ea defectele ei. Voxel nu poate fi folosit, deocamdată, decât pentru crearea terenului, restul obiectelor, copacii, clădirile, soldații fiind realizați tot cu poligoane. De asemeni, Voxel nu acceptă efecte de lumină, acesta fiind motivul principal pentru care în *Delta Force* misiunile de noapte lipsesc. În misiunile de zi lipsa unor astfel de efecte nu este atât de vizibilă, pe când în nocturnă acest lucru ar fi fost o adevărată catastrofă.





În campanie

Delta Force ne va aduce cinci campanii, presărate în întreaga lume, de la deșerturile Africii până în Peru, țara drogurilor, sau în Rusia, unde veți colabora cu Spetznatz, forța de elită rusească. Când începi o campanie, vei avea la dispoziție câteva misiuni pe care să le rezolvi, acestea la rândul lor aducându-ți altele în cazul în care au fost soluționate pozitiv. Scopurile misiunilor sunt diverse, salvări de ostatici, sabotaje, capturarea unor baze aeriene, eliminarea unor vehicule sau proiecte inamice. Chiar dacă nu vei putea conduce un vehicul, acestea vor fi totuși prezente, în ambele tabere, sub forma unor camioane, tancuri sau elicoptere. Pentru aceste situații vei putea să te echipezi cu arme antitanc sau lansatoare de rachete Stinger. Cool, nu-i așa?

Armele sunt modelate exact după cele reale, cu date balistice reale. Unele dintre acestea sunt dotate cu lunete, într-o mică fereastră fiindu-ți oferite toate datele pe care le-ai cules cu ajutorul lor. Atunci când ținta se află la distanțe mari, traiectoria glonțului se va curba ușor înspre sol, datorită gravitației, așa că trebuie să folosești cu atenție gradațiile de pe lunetă pentru a putea nimeri adversarul. Seeholzer spunea că nu va exista nici un sistem de autoțintă sau de compensare, **NovaLogic** își dorește ca gamerii să fie pur și simplu niște tipi cu o pușcă în mână și nu niște roboți. Pe lângă sniper-scope, jucătorii vor mai putea deschide o fereastră cu harta regiunii, ce le va oferi o mulțime de date importante referitoare la teren. În locul sniper-scop-ului poți deschide, dacă vrei, o fereastră ce-ți va arăta ceea ce vede soldatul tău. Poți juca astfel concomitent la persoana a treia, având totuși și o perspectivă first-person. Când ai luat în vizor un soldat sau un obiectiv „friendly", îți va apărea pe ecran un X mare și roșu. Deși nu este realist, va fi deosebit de folositor în scenariile multiplayer, chiar dacă există posibilitatea ca echipele să poarte uniforme diferite, ceea ce le va face mai ușor de recunoscut.

Getting control

Controlul personajelor și mișcările acestora sunt inspirate din Quake. Dar unele restricții ale mediului adaugă o undă de realism jocului: mersul cu spatele și în lateral este mai încet decât cel normal, urcușul unui deal te va încetini de asemenea, și vei alerga mult mai repede dacă ai mâinile libere. Soldații se pot cățăra, târa, înclina, etc. Au fost folosite peste 200 de animații pentru mișcările personajelor, inclusiv „death animation" în funcție de unde au fost loviți. Au fost necesare 2 zile de filmări sub îndrumarea unui fost ofițer Delta Force pentru realizarea acestora. Sfaturile acestuia au fost deosebit de folositoare, îndeosebi asupra modului în care se manifestă în teren un component al trupelor de elită (cum se cațără, cum aleargă). Adversarii din campanii nu vor avea uniforme, calități și îndemânare diferite. Adversarii AI își vor vedea de treburile lor atâta timp cât nu te-au detectat; fie că te-au văzut, au auzit un foc de armă sau sunt în contact radio cu alții care te-au văzut. Acest lucru înseamnă suspans, mai ales în prima fază a unei misiuni când ești în recunoaștere și faci tot posibilul pentru a nu fi detectat. Poți opta pentru mai multe metode de anihilare a adversarului, de exemplu îți iei cuțitul și-l aștepți la un colț. În unele situații, cum ar fi salvarea unor ostatici, păstrarea liniștii și surpriza sunt cruciale.

Delta Force este o organizație secretă. Armata US refuză să recunoască existența acestei trupe. Dar la sfârșitul acestui an, **NovaLogic** vă aduce versiunea lor a acestei echipe de elită, ce folosește arme reale împotriva celor mai periculoși inamici: alți soldați. Și cu engine-ul lor Voxel Space, o să ai o grămadă de spațiu pentru a-ți testa îndemânarea.

Claude

LEVEL DATA

Producător: NovaLogic
Distribuitor: NovaLogic
Hardware: Pentium 200, 32 MB RAM
Placă 3D: Da
Multiplayer: Da
Platformă: Win 95
Data lansării: noiembrie '98



Întunericul se lasă din nou, apăsător şi rece. Forţe mai groaznice decât cele mai oribile coşmaruri se reped din nou asupra slabei omeniri. Vina e doar a celor de la Bungie...

Prepare yourselves, mortals! Time for fighting. Death has come! Răul trebuie extirpat odată pentru totdeauna (sau măcar până la apariţia lui Myth III). Dar până atunci, să vedem ce ne aşteaptă în partea a doua a unuia dintre cele mai tari jocuri pentru PC pe care le-au văzut gamerii de la 386 încoace şi încolo.



Luptă până la... viaţă

Inamicul: Myrkidian. Posibil aliat: Soulblighter. Număr de unităţi disponibile: destul de mare pentru a umple până la refuz cu sânge câmpul de bătaie. Grafica: doar aţi văzut Myth I! Mai urâtă cu siguranţă nu este! Sunetul: cei mai slabi de inimă să renunţe la gândul de a cumpăra jocul! Ideea noii versiuni: bestială, deşi nu va fi nimic cu adevărat nou pe monitoare. Toate acestea vin combinate cu o interfaţă de zile mari, care permite jucarea Myth-ului doar cu ajutorul mouse-ului (de aceea, puneţi ceva bani deoparte, rozătorii cu bilă sunt destul de scumpi...)

Odată cu lansarea lui Myth: The Fallen Lords a început şi lucrul la *Myth II: Soulblighter*. După studii aprofundate ale e-mail-urilor primite de la gameri din toată lumea şi ale unori grupuri de jucători create special pentru analiză, s-a ajuns la concluzia că lista de îmbunătăţiri este gigantică. Aproape fiecare faţetă a jocului a fost revăzută, dacă nu chiar rescrisă. De aceea, se aşteaptă ca gamerii să primească entuziast pe impresionantul urmaş al Myth-ului.

La capitolul „Ceea ce vedem pe monitoare" **Bungie** pare că s-a lăsat de fabricat jocuri şi a trecut la săvârşirea de minuni. Cu noua tehnologie pe care o are la dispoziţie, firma deja ultrafaimoasă a reuşit să creeze iluminare colorată şi umbre care arată acum cu adevărat realistic (deşi nici în Myth I nu erau foarte prost realizate). Noul engine permite modele 3D animate, ceea ce înseamnă că o să admirăm unităţi 3D, sânge 3D, cadavre 3D şi, mai nou, poduri mobile la intrarea castelelor ce vor trebui cucerite. În plus, hărţile sunt de vreo patru ori mai detaliate (asta da muncă pentru băieţii de la secţia DESIGN). Dar povestea despre detaliul grafic nu se termină aici, continuând cu alte delicii, precum focul, tot treide, care acum are prostul (bunul) obicei de a se împrăştia pornind din locul combustiei iniţiale.

Ceva despre distrugere

În Myth al Doilea zidurile crenelate se vor prăbuşi cu o groază de tam-tam sub mai multe lovituri cu Dwarfen Mortar, iar săgeţi înflăcărate vor cădea în capul asediatorilor, iluminând pământul de dedesubt şi făcând torţe din trupurile celor mai puţin norocoşi. Vrăjitori mai





întunecați decât moartea ce le este soră vor arunca într-o veselie cu magii în rândurile armatei playerului uman, cu efecte cam devastatoare. Chiar și cei mai rezistenți luptători vor ceda. Pare cam greu, nu? Dacă totuși vi se pare ușor, ar fi bine să știți că ăsta nu-i decât începutul!

Myth II: Soulblighter este un joc de strategie, ca și prima versiune, dar acum lucrurile s-au mai schimbat. Lumea în care are loc acțiunea este una foarte periculoasă, dominată de alianțe riscante și de răul ancestral, o lume în care totul tremură de groază în fața imensei puteri a lui Soulblighter, cel mai agil și mai crud dintre maleficii Fallen Lords.

Totuși, vor trebui să existe modalități de apărare în fața unor asemenea atacuri feroce. Una dintre ele va fi INTERFAȚA în sine, la care s-a lucrat enorm de mult, pentru că, după spusele celor mai mulți gameri, aceasta era zona care trebuia cu adevărat îmbunătățită. Scopul nr.1 al celor de la **Bungie** a fost acela de a permite utilizatorului să joace Myth doar cu ajutorul mouse-ului. A fost introdusă abilitatea de a orbita și de a întoarce unghiul de vedere asupra



câmpului de bătaie când mouse-ul este plasat într-unul dintre coalțele ecranului. A fost adăugat și un control bar în partea de jos a ecranului, ceea ce permite apelarea celor mai utilizate comenzi printr-un simplu clic. Informația despre unități va putea fi obținută cu ajutorul cursorului care, în clipa în care va fi înfipt într-una dintre ele, va accesa date esențiale: energia și punctele de magie.

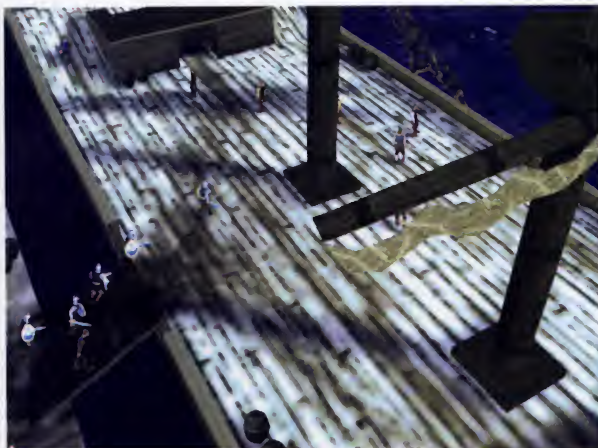
Dar la ce ar fi bună o interfață trăznet dacă mediul de luptă nu ar fi bine făcut. Acum luptele nu se mai dau doar în zone deschise (dealuri, munți, câmpii, mlaștini) ci și în clădiri. Playerul va putea admira în plina lor splendoare interioare cum n-a prea mai văzut până acum. Minunata panoramă va fi accesibilă pentru că tavanul dispare în clipa în care începe explorarea unei zone acoperite. Dar ce ar fi de admirat? Pentru început, doar sângele care se va împrăștia pe ziduri, oferindu-le o culoare vie, plină de (fostă) viață. Candelabrele flicărinde vor ilumina intermitent camerele misterioase, în timp ce brațe și picioare vor executa un grațios dans care începe la posesor, continuă pe tavan și podele și se sfârșește pe mese, scaune sau capul celorlalte unități. Inutil să mai amintesc faptul că strategia aplicată „înăuntru" va fi complet diferită de cea de „afară".

Probleme rezolvate

Mulți jucători ai Myth-ului original s-au plâns că propriile unități țineau uneori neapărat să se sinucidă (de exemplu Dwarves-ii, care, după ce aruncau cu proiectile incendiaro-explozive în inamic, se așezau sub ele, așteptându-și foarte calm obștescul sfârșit). Acum se pare că au fost rezolvate toate aceste neajunsuri, așa că ne putem aștepta la unități ceva mai inteligente.

Au existat plângeri și în ceea ce privește faptul că unitățile nu prea alcătuiau formațiile de luptă cum trebuie. Ca urmare, în *Myth II* a fost introdus conceptul de spațiu personal, care permite unităților aliate să se strecoare una pe lângă cealaltă pentru a atinge mai repede destinația în formație completă. De asemenea, permite playerului să miște liniile de luptă una prin cealaltă cu mult mai multă ușurință. În plus, unitățile își vor aminti formația în care se aflau înainte de plecarea la plimbare și, când vor fi ajuns unde trebuie, se vor așeza exact în acea formație. Cool, nu? Și chiar dacă nu-i cool, e necesar. Fără stăpânirea artei de a mișca unitățile în formație, terminarea *Myth II*-ului va fi imposibilă.

Fanii primului Myth au cerut insistent lupte în interiorul orașelor și pe fortificații, așa că *Myth II* a fost bine burdușit cu modele 3D poligonale pentru ca totul să arate foarte bine. Toate obiectele din joc (mori de vânt, porți ce se deschid optimist, poduri mobile etc) creează umbre mișcătoare și se reflectă în apă... tot ce se poate aștepta de la un





mediu înconjurător real. Şi toate acestea nu sunt doar pentru plăcerea şi desfătarea ochiului, ci vor fi folosite de calculator. De exemplu, după ce playerul va trece prin multă agitaţie şi sacrificii pentru a ajunge în interiorul unei fortăreţe, se va trezi că podul mobil se ridică plin de veselie şi va trebui să găsească o altă cale de a cuceri reduta Griviţa cu cât mai puţini dorobanţi morţi (O clipă! Cred că am încurcat războaiele. Sorry...) Oricum, va fi greu, aşa că bucuraţi-vă cât mai puteţi. Când va apărea *Myth II*-ul, veţi avea parte de o groază de nervi şi frustrare, pe lângă indiscutabilul FUN.

ETCAETERA

Bine zicea cine zicea că „Ai grijă ce îţi doreşti, că s-ar putea să te trezeşti cu dorinţa pe cap când ţi-e Myth-ul mai drag." Da, drăguţii de gameri au vrut foc compus din particule 3D şi îl vor primi cu vârf şi îndesat, mai ales cu vârf, pentru că vor avea de-a face cu săgeţile înflăcărate ale inamicului. Bine că unităţile sunt destul de inteligente pentru a fugi din locurile unde domină focul, altfel *Myth II*-ul s-ar transforma în picnic cu dwarves şi arcaşi la grătar. Când se împrăştie care încotro, unităţile încearcă să evite intratul în mijlocul focului şi se agită să găsească anumite căi de scăpare mai răcoroase. Săgeţile aprinse pot fi folosite aşadar pe post de cioban, cu rolul de a direcţiona turma inamicului spre anumite zone, sau ca declanşator de la distanţă al materialelor explozive plantate de Dwarves.

Myth II va prezenta şi noi unităţi cu abilităţi magice, a căror „capacitate" va fi afişată printr-o bară albastră. Printre magiile cunoscute până acum se numără şi cele generatoare de mingi de foc explozive ghidabile, de nori otrăvitori 3D şi de confuzie în rândurile unei armate învecinate. Mai multe idei sunt încă puse în aplicare, aşa că nu cred că ar trebui să ne îngrijorăm că nu vom avea cu ce să... vrăjim inamicul.

Multiplayerul e şi el plin de idei inovator de noi. Acum este posibilă facerea şi desfacerea de alianţe în jocurile „în mulţi". Dacă, în timpul unui asemenea joc, doi dintre playeri decid că ar vrea să stea la masa tratativelor şi să încheie o alianţă împotriva restului populaţiei, unităţile playerilor respectivi vor coopera pentru o defensivă în bună pace şi colaborare, pentru construirea unui viitor mai luminos, mai bun! (urale, steaguri roşii fluturate în vânt etc.) Hărţile mai dinamice vor permite atacuri ale NPC-urilor (Non Player Character – personaj neutru, care nu aparţine nici unuia dintre playeri) împotriva multiplayerilor. Vor fi disponibile şi tot felul de unităţi care se vor repezi (pe post de întăriri) în ajutorul unuia sau altuia dintre jucători. Şi dacă tot veni vorba de NPC-uri, scumpii de ei vor avea un rol destul de important în stabilirea condiţiilor pentru obţinerea victoriei.

Totul în joc poate primi sau da lovituri. Codul obiect al jocului a fost de asemenea rescris, aşa că, în mod normal, fiecare entitate poate să provoace sau să suporte daune materiale. Asta înseamnă că vom putea în sfârşit să ne îndeplinim planul de despădurire pentru anul în curs, pe lângă acela de distrugere al stâlpilor, caselor, morilor şi podurilor din joc.

Scufunda-ne-am în universul Myth!

Pentru adevărata pătrundere în misterioasa lume cotropită de Fallen Lords (combinaţie de zmeii-zmeilor cu Ivan cel Groaznic, Hitler şi Stalin) şi pentru a înţelege cu adevărat misiunea de Gamer-Frumos pe care o avem de îndeplinit, trebuie în primul rând ca totul să ne pară cât se poate de real. De aceea, producătorii au muncit din greu, da' greu de tot şi din toată agitaţia au rezultat cu hotărâre următoarele:

- toate unităţile sunt renderizate la de două ori mai multe cadre decât cele din Myth I, ceea ce înseamnă fineţe a mişcărilor de parcă te-ai uita la TeVe
- reflexii şi efecte de/pe apă mai bine realizate. Apa se ondulează realistic şi, din când în când, când balta e ceva mai mare, se pot vedea peştii zburdând de colo colo
- decorul din *Myth II* este de patru ori mai detaliat decât cel din Myth I. Playerii vor putea admira găurile din poteci şi urmele plugului lăsate în urma campaniei de însămânţare din primăvară (pentru cei care au timp să caşte gura după asemenea detalii). Trupele vor colinda spaţii mari, deschise, sau dealuri frumos rotunjite şi munţi ascuţiţi
- varietatea vieţii din mediul înconjuralnic a fost considerabil mărită. Mulţi sunt de părere că battlefield-urile din Myth I erau lipsite de mişcare, de acel ceva (sau acele ceva-uri) ce te face (fac) să crezi că eşti pe vreo câmpie virtuală şi nu postat în faţa unui monitor. Acum, dragi ahtiaţi de detaliu, lumea a fost populată serios cu păsări care zburătăcesc într-o veselie, alături de pui de fermă şi peşti, tot aşa de veseli. Se planifică introducerea unor animăluţe ceva mai periculoase (lupi, de exemplu), cărora li se va





face foame şi vor încerca să-şi facă plinul cu delicioasa carne de unitate militară.

-torţele (vii sau nu), flăcările în general, vor împrăştia pe suprafaţa solului iluminare colorată, aşa că ne putem aştepta la misiuni de noapte spectaculantice

- în Myth I apa din tot jocul era situată la o altitudine fixă, dar în *Myth II* ea se va găsi cam oriunde între SUS şi JOS, ceea ce înseamnă că vom admira uimiţi, emiţând vocalele A şi O, cascade şi baraje (adică **Bungie** pretinde că existau lacuri de acumulare în Evul Mediu?)

Poezie de urlete

Sunteţi cumva un utilizator care cheltuieşte cam prea mult pe echipament audio şi se trezeşte că jocurile nu prea se îngrămădesc să-i împlinească aşteptările? Chiar dacă nu sunteţi, aflaţi că *Myth II* promite mult în domeniul audio, fiind dotat cu un mediu sonor 3D atât de realistic că şi dacă te legi cu bentiţă de culoarea preferată pe ochi, tot poţi termina jocul, aşa de clar se aude din ce parte vin inamicii (asta înseamnă că nu e obligatoriu să deţii monitor?). Sunetele din jurul împrejurului sunt acum stereo şi nu mono, ca la Myth-tatăl. Tot el, UTILIZATORUL, poate să scoată *Myth II*-ul din cutie şi să dea drumul la cele patru boxe de care s-ar putea să dispună pentru a trăi o experienţă quadrofonică ce îl va introduce în sperieţi.



Muzica nu este rea, este bună. Cred că am zis destul, deşi ar trebui să adaug că melodia variază în funcţie de acţiune (adică este senzitivă la context).

În fine, *Myth II: Soulblighter* va fi urmat de tone de utilitare, iar Internetul va putea fi folosit pentru transfer de scenarii şi jocuri multiplayer (cei din Germania, care nu au voie să „utilizeze" decât jocuri lipsite de sânge, vor putea să joace cu cei din Japonia, care pot să vadă roşu în faţa ochilor ori de câte ori au chef).

Şi cu asta, basta. Mult a fost, puţin mai este. Aşa că nu mai daţi din picioare şi nu vă mai roadeţi unghiile! *Myth II: Soulblighter* vă va distruge sufletele... curând! (râs malefic!)

Mike



LEVEL DATA

Producător: Bungie
Distribuitor: Bungie
Hardware: Pentium 133, 16 MB RAM
Placă 3D: Da
Multiplayer: Da
Platformă: Win 95/98/NT4.0 sau MacOS 7.5

Heroes of Might and Magic III

Renumita serie continuă! Şi cum o continuare n-ar avea succes dacă n-ar aduce şi ceva nou – here it is – un articol pe cinste despre ceea ce pot face (dacă se forţează) băieţii de la New World Computing.

Nu este uşor să realizezi o continuare! Pe de-o parte vrei să introduci noi caracteristici şi pe de altă parte vrei să satisfaci pe cât posibil cerinţelor gamerilor. De asemenea, trebuie să dai oamenilor suficient de multe chestii noi, astfel încât „aruncarea" pe piaţă a noului titlu să fie justificată. De fapt în asta constă cheia succesului sau insuccesului unei continuări – felul în care schimbi sau implementezi noi idei. Vizual trebuie să se simtă o diferenţă netă, astfel încât gamerul să nu aibă din prima impresia că noul titlu este nesatisfăcător. *Heroes of Might and Magic III* se apropie de nivelul pe care l-a avut prima continuare a seriei, fiind, dacă se poate spune aşa, o evoluţie studiată atent, nicidecum o regândire sau reproiectare. După cum relatează Jon Van Caneghem, preşedintele lui New World şi creatorul/designerul lui *Heroes III* şi a întregii serii Might and Magic, gamerii au vrut ca această continuare să ofere ceva mai mult decât să consiste în ceva cu totul nou care să distrugă balanţa! Titlurile Might&Magic sunt jocuri role-playing, pe când seriile Heroes sunt jocuri de strategie a căror acţiune se desfăşoară în acelaşi univers.



Real-time?

Cel mai simplu mod în care-ar fi putut fi realizate seriile ar fi fost să se meargă pe ideea Command & Conquer. Desigur, Heroes ar fi putut fi real-time, însă pe piaţa jocurilor există o grămadă de titluri real-time şi doar câteva turn-based. Aşadar, aţi ghicit, *Heroes of Might and Magic III* se menţine în zona strategiilor de „modă veche". Astfel, menţinându-se o serie de caracteristici din primele două versiuni, cum ar fi interfaţa şi engine-ul. Cele trei campanii sunt bazate pe poveşti şi sunt de lungimi variabile. Cei care-au jucat Might and Magic VI îşi vor aminti că regina Catherine a părăsit Enroth pentru a ajunge la funeraliile tatălui ei în Erathia. Astfel, reiese că ţara peste care acesta a domnit se află sub asediul unor nepricopsiţi care-au năvălit de prin vecinătăţi. Catherine are nevoie de cei mai renumiţi eroi ai timpului pentru a readuce pacea pe acele pământuri şi eventual de a soluţiona misterul ce înconjoară moartea regelui. Fiecare misiune se desfăşoară pe o hartă imensă şi neexplorată, pe suprafaţa căreia trebuie să-ţi trimiţi diverşii eroi şi să-i pui să lupte împotriva armatelor de monştri. Pentru a-ţi atinge scopul





trebuie în plus să intri în posesia orașelor inamice sau a celor neutre. Astfel, puterea ta crește, putându-ți realiza în timpul cel mai scurt o serie de armate și bineînțeles eroi. În afară de campania principală, vor mai exista o serie de scenarii individuale și specifice modului multiplayer. Totuși, pentru a îndepărta oarecum plictiseala ce intervine în cadrul unor jocuri multiplayer cu opt jucători, New World a implementat o facilitate ce permite administrarea orașelor și a unităților în timp ce ceilalți își desfășoară activitățile criminale.

Într-un cuvânt (sau mai multe) s-ar putea spune că nu există nici un engine 3D sau unități poligonale, sau hărți care să poată fi rotite. În schimb, acestea din urmă permit rezoluții și adâncimi de culoare mai mari: 800x600 în loc de 640x480 și o adâncime de 16-bit, 65,000 culori în loc de 8-bit, 256 de culori. Grafica din joc este pre-renderizată în 3D prin software. Din fericire, New World a satisfăcut masele și va folosi o combinație de caractere renderizate și digitalizate în loc de fotografiile scârboase folosite în Might and Magic VI.



More, more, more

Există opt tipuri de orașe, fiecare dintre acestea dispunând de facilități, clădiri și unități proprii. În altă ordine de idei, în orașe se pot defini și personajele care pot fi recrutate și în fiecare oraș vor fi disponibile două clase de eroi. Inevitabil veți întâlni și forțe inamice, astfel încât în momentul înfruntării, jocul va sări într-o



altă fereastră unde se vor da cruntele bătălii. Lupta în sine se poate descrie ca o aventură turn-based în care tu dai comenzi, iar unitățile te ascultă. Aceste bătălii seamănă foarte mult cu un joc de șah în care piesele sunt caractere fantastice. Numărul de hexuri s-a dublat de data aceasta, în plus existând 59 de creaturi care pot beneficia de câte un upgrade, ajungându-se astfel la un total de 118 belemeci. Există chiar și o serie de creaturi întâlnite în Might and Magic VI, cea mai terifiantă dintre acestea fiind o variație a acelor globi oculari (eyeballs) blestemați care terorizau gamerii în Kriegspire. Fiecare erou dispune de caracteristici și abilități magice proprii. Acest aspect particular a cunoscut ceva modificări, fiind implementate elemente întâlnite-n Might and Magic VI. De exemplu, poți face vrăji cu ajutorul cărora eroii pot zbura, acest lucru permițând



deplasarea mai rapidă pe hartă. Toate modificările realizate în cadrul modului de desfășurare a bătăliilor au avut ca scop acordarea unei importanțe deosebite terenului pe care se desfășoară luptele. De asemenea, producătorii s-au gândit că n-ar strica și permiterea unor manevre mai strategice. De exemplu, magia poate fi folosită acum pentru a distruge și pentru a pune obstacole.

În plus, în joc există mult mai multe artefacte față de versiunile precedente. Acestea aduc beneficii eroilor de care dispui, astfel încât, cu puțin noroc, în joc vei putea realiza un super erou. Acesta va fi foarte greu de distrus, armata adversă având nevoie de mult mai multe unități pentru a te putea învinge.

Factorul decisiv

În mai toate jocurile de acest gen există o zonă în care se stabilește de fapt dacă jocul este echilibrat și oferă în mod cel puțin egal atât luptă cât și quest. Mai toate versiunile Might and Magic erau în așa fel concepute încât erau ideale din acest punct de vedere. Niciodată nu te plictiseai de quest sau de lupte! Astfel poți spune că ai în față un joc antrenant, dinamic și în același timp accesibil. Desigur că puternicul editor cu care deja ne-am obișnuit este și el existent, fiind foarte ușor de folosit. Toate acestea reunite duc la concluzia că *Heroes of Might and Magic III* este un titlu cu viață lungă. Asta nu-i tot, AI-ul a fost și el un pic modificat. Inamicii cică ar fi acum mai deștepți!

Heroes of Might and Magic III înfruntă toate legile. Nu este 3D sau real-time, nu are elemente de acțiune și nu suportă accelerare 3D sau force-feedback. Nu se poate juca cu un game-pad și nu a fost proiectat pentru a exista și într-o versiune pe Nintendo 64.

Mr. President

LEVEL DATA

Producător: New World Computing
Distribuitor: 3DO
Hardware: Pentium 133, 16 MB RAM
Placă 3D: Nu
Multiplayer: Da
Platformă: Win 95
Data lansării: sfârșitul lui octombrie '98

Black & White

Yin și Yang... Lumină și Întuneric... Bine și Rău... Ce mai, scrie negru pe alb, e noul joc produs de Lionhead și aruncat pe piață dintr-un cotlon întunecos de strălucitoarea Electronic Arts. Să vedem dacă va aduce puțină lumină în tenebroasa lume a jocurilor pentru PC.



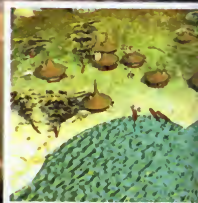
Formulă magică: învârtiți-vă de trei ori în jurul calculatorului, beți fiertura din rugină de tastatură și șoptiți **Bullfrog**. Ar trebui să vi se întâmple ceva extraordinar. Toate orele acelea petrecute cu Syndicate, Theme Hospital și Dungeon Keeper vă vor reveni în minte odată cu imaginea creatorului lor, Peter Molyneux, un tip de treabă care, la un moment dat, s-a supărat foarte tare și a plecat de la firma pe care el însuși a fondat-o și a pus bazele noii lui capodopere: **Lionhead**. Jocul produs de acest „supărat" pare și familiar și inovativ. La E3, Molyneux a stârnit valuri apreciabile când a prezentat câteva imagini din fazele incipiente ale procesului de producție. Tot el i-a făcut pe toți să spună „Aaaa!" ca niște copii cuminți când s-a așezat la gura vetrei virtuale și a început să depene pe monitor o poveste de adormit gamerii: N-a fost încă, dar va fi odată ca niciodată o lume insulară idilic de utopică, populată de omuleți, în care își bagă nasul o forță cam neavenită (adică playeru') și care are intenția de a devia cursul normal de desfășurare a evenimentelor, alegând una dintre cele două căi disponibile: fie te porți cu locuitorii cum te-ai purta cu niște pitici ce sunt, fie dai cu ei de pământ, îi mănânci sau îi incinerezi.

Cum va începe jocul

Jocul se inițiază pentru toți playerii, fie ei umani sau neumani, într-un colț de hartă ales după pofta procesorului. Satele sunt împrăștiate pe toată suprafața decorului, iar ai lor inhabitanți se plimbă de colo colo cu tot felul de treburi importante (stat de vorbă cu ceilalți cetățeni, cărat de obiecte dintr-o parte în alta a satului, fugă disperată din fața creaturilor gigantice gata să-i înghită, ce mai, părți de rutină zilnică și insignifiantă). Fiecare cătun are la bază una dintre marile civilizații antice (aztecă, greacă, maya etc.) și posedă o anume abilitate magică. Pentru îmbunătățirea propriei puteri magice playerul trebuie să recurgă la orice mijloace pentru a atrage întru proslăvire și supunere totală cât mai mulți săteni.

Și acum, câte ceva despre metode: calea aleasă de gamer are efecte nu numai asupra supușilor, ci și a mediului înconjurător. Astfel, încercați să fiți amabili și în special drăguți și veți vedea cum insula prosperă, natura înverzește și înflorește, iar sătenii nu mai pot de bine. Dacă alegeți calea negativo-malefică, copacii se cam zbârcesc și se înnegresc de zici că a trecut peste ei suflul unei explozii atomice. Chiar și clădirea principală a playerului va reflecta, prin design, stilul de joc ales.

O altă zonă în care inovația a avut un rol important este interfața, care de data aceasta nu prea există, adică pe ecran nu apar butoane și iconograme. Toate acțiunile din joc sunt executate prin manipularea obiectelor și clădirilor din lumea virtuală. De exemplu, pentru a pregăti o magie, trebuie mutate câteva toteme într-un sat și apoi mutat mouse-ul într-un anumit fel. Tot cu mouse-ul pot fi plezniți sau trăzniți sătenii neascultători, așa că ar fi bine ca toate mișcările mausistice să fie învățate foarte repede, altfel...



Finalul va fi cam neașteptat

Ce este cu adevărat inovator la acest joc? Grafica, sunetul și gameplay-ul sunt într-adevăr noi, dar nu cred că cineva s-a așteptat ca *Black and White* să conțină și o parte gen Tamagotchi. Yup, dragul de player trebuie să educe și să dezvolte anumite creaturi cât Turnu' Eiffel, care pot fi modelate în distrugători de categoria extra grea sau în uriași blânzi și binefăcători. Dacă va servi la micul dejun săteni, va căpăta gustul omuleților și va începe la un moment dat să se autoservească. Dacă va fi îngrijit cu multă dragoste și afecțiune maternă, va începe să iubească mediul înconjurător și mai-mai că se va apuca de grădinărit. Dacă te apuci să-l pleznești (într-un mod a la Dungeon Keeper...), se cam supără și nu se știe de ce prostii este capabil! Odată eliberat în lume, playerul îl poate privi ajutând sătenii să prospere sau să se transforme în sandwich-uri. Și încă un amănunt: cu cât animăluțul va prospera mai mult, cu atât gabaritul lui va crește, așa că spre final se prea poate să vă treziți cu o monstruozitate de

dimensiuni mai mult decât colosale, care se joacă de-a Gulliver în ţara sătenilor.

B&W are legătură şi cu simulatoarele de roboţi gigantici, denumite la noi prin redacţie SDRG-uri. Cum? Simplu: playerul se urcă la „bordul" enormei lui creaturi şi începe să se ia la harţă cu alte Godzile din zonă.

Nu lipsesc nici planurile de multiplayer, care au în vedere bătălii la nivel foarte înalt între mai mulţi gameri pe aceeaşi hartă, dar aspiraţia cu adevărat măreaţă a producătorilor este aceea de a permite playerilor să îşi pună în comun lumile. Se prea poate ca în felu' ăsta să se revină la ideile lansate de Activision cu al său NetStorm.

Influenţa Molineaux

Fanii Bullfrog vor recunoaşte cu siguranţă elemente specifice producţiilor anterioare semnate Peter Molineaux. Ca şi în cazul lui Populous, playerul îşi petrece timpul influenţând lumea virtuală şi nu făcând pe managerul care harvesteşte resurse şi crează unităţi în neştire. Cel mai clar se vede influenţa în modul de joc, în care cursorul de mouse este o adevărată „mână a lui Dumnezeu".

Cei care au suferit de febra aşteptării lansării lui Dungeon Keeper câţiva ani buni vor fi nevoiţi să suporte acelaşi supliciu şi în cazul lui Black and White. Când Molyneaux a fost întrebat cam care ar data cât de cât aproximativă de lansare, acesta a izbucnit în râsu-i cristalin şi a declarat plin de voioşie: „Nu vreau să o luăm de la capăt." (aluzie la multiplele anunţuri despre data de lansare a Dungeon Keeper-ului, dintre care doar ultimul s-a adeverit).

La capitolul „Grafică", jocul este deja cotat atât de bine încât toţi gamerii pasionaţi de acest gen sunt deja cu ochii lipiţi de pozele oferite cu atâta zgârcenie de Lionhead. Desigur, simpatica accelerare grafică nu lipseşte nici ea, fiind, se pare, obligatorie. Totuşi, nefericiţii neposesori de 3DFx mai au timp să pună ceva bani la puşculiţă pentru achiziţia mult râvnitei plăci grafice, pentru că Black and White mai are foarte mult până să apară pe piaţă (cel mai devreme în primăvara lui 1999).

De va fi bun sau rău, asta încă nu putem să ştim. Mai mult, aş putea spune că B&W are curajul să râvnească la titlul de Joc al anului 1999, ceea ce înseamnă înscriere pentru veşnicie în istoria celor mai tari titluri lansate vreodată. Dacă nu vor reuşi ceea ce şi-au propus, tipii de la Lionhead vor ajunge de râsul gamerilor. Ar fi ciudat totuşi, după atâtea eforturi şi agitaţie, după pregătiri şi prezentări în mai toate revistele de renume din lume. Cât despre LEVEL, noi vom fi permanent în alertă şi, în clipa în care vom înhăţa ştiri proaspete despre B&W, voi veţi fi primii care le veţi afla şi devora. Până atunci însă, JUMP TO THE NEXT LEVEL!

Mike







LEVEL DATA

Producător: Electronic Arts
Distribuitor: Lionhead
Hardware: Necunoscut
Placă 3D: Da
Multiplayer: Da
Platformă: Win 95

COMMAND & CONQUER TIBERIAN SUN™

Strategie până la refuz. Iată o introducere în ceea ce Westwood **ne-a pregătit pentru această toamnă, mai exact pentru luna noiembrie.**

Jocul pe care toţi îl aşteptăm în toamna asta (care se pare că vine mai repede decât ne gândeam) este de fapt continuarea celebrei serii Comand & Conquer, serie care ne-a încântat cu toate versiunile pe care le-a scos pe piaţă (C&C, C&C Covert Operation, C&C Red Alert, C&C Aftermath), versiuni una mai bună decât cealaltă, pentru ca la finalul anului 1998 să scoată ultimul răcnet din seria C&C – *Tiberian Sun*. Acest nou release va aduce cu sine o serie de inovaţii în domeniul strategiilor, fiind construit pe un engine 3D. Totuşi, va fi accesibil unei game mari de utilizatori, având în vedere cerinţele impuse de joc.

The story ...

La 20 de ani după primul război Tiberian, tiberienii au pus stăpânire pe planeta Pământ. Astfel că GDI şi-a folosit resursele pentru a transporta oamenii care au supravieţuit războiului la Polul Nord, iar pe restul i-a trimis la Polul Sud, toţi însă aflându-se sub comanda noului lider al lumii, James Solomon. Bineînţeles că nici NOD-ul nu s-a lăsat mai prejos şi, în momentul în care s-a pornit războiul, membrii lui s-au ascuns în tunelele subpământene din Africa şi au supravieţuit apocalipsei care a urmat războiului. Acolo au aşteptat clipa reînvierii lor pentru a gusta din dulcele nectar al răzbunării, fiind conduşi în luptă de liderul lor Kane. De asemenea, mai există în joc şi o a treia parte în afară de cele două mari puteri şi anume nişte mutanţi, The Forgotten, creaţi de NOD şi care trăiesc numai sub pământ şi care, datorită faptului că au primit ajutor din partea GDI-ului în momentul uitării lor de către NOD, se pare că simpatizează cu GDI-ii. Se pare că tiberienii au arme noi care sunt mult mai valoroase şi mai ucigătoare, iar pentru a nu periclita viaţa liderului GDI-ului, acesta, împreună cu tot comandamentul, a fost plasat în spaţiu de unde coordonează toată activitatea de la cei doi poli. Tot aici există şi Ion Cannon, un blaster de proporţii uriaşe care loveşte anumite ţinte de pe Pământ. Dar, având în vedere că unii dintre voi nu ştiu ce înseamnă GDI şi NOD, să facem o scurtă relatare a acestor două puteri. GDI – *Global Defense Initiative* – iniţiativa de apărare a pământului, conduşi de generalul James Solomon, are scopul de a menţine pacea pe Pământ (sau ceea ce a mai rămas din el) şi de a preveni distrugerea lui de către NOD. NOD-ul pregăteşte rachete pentru a distruge adăposturile oamenilor, iar GDI-ul face tot posibilul pentru a-i împiedica prin tehnologia avansată atât în domeniul armelor cât şi în domeniul tehnologiei. Problema lor nu sunt soldaţii NOD-ului ci experimentele pe care aceştia le efectuează asupra ADN-ului omenesc şi dorinţa lor de a realiza o nouă rasă de mutanţi super-soldaţi. Din nefericire, ei au creat o rasă de mutanţi, The Forgotten, aflaţi pe moarte datorită eşecului acestui experiment şi pe care numai GDI-ul îi mai poate salva. NOD are o serie de arme noi: The Devil's Tongue, Hunter Seekers, şi Firestorm Defenses.



Features ...

Vor apărea foarte multe unităţi şi efecte noi în C&C2. Chiar dacă grafica este 3D, nu avem nevoie de un accelerator grafic şi jocul funcţionează foarte bine pe un P133, deci realizatorii au creat o strategie cu o grafică excelentă, dar care merge foarte bine pe calculatoare medii. Între noile unităţi introduse se numără şi infanteria Jetpack care poate „sări" peste celelalte unităţi precum şi peste teren greu accesibil (canioane, stânci, dealuri, ape). Faţă de C&C Red Alert unde existau unităţi navale, aici acestea au fost înlocuite cu unităţile Hover care pot trece peste orice s-ar afla pe hartă: pământ sau ape. De asemenea au fost scoase şi tancurile Mammoth. Mai apar distrugătoarele sonice (ceva similar exista în Dune II) care de la o distanţă apreciabilă pot distruge clădiri fără a fi puse în pericol. Apare şi un nou concept: terenurile care se distrug în urma exploziilor (nu numai că au loc nişte explozii impresionante, dar terenul unde a avut loc explozia se va deforma considerabil – putem distruge astfel părţi considerabile de ţărm). Va exista zăpadă, vânt, ploaie, noapte şi zi, precum şi lacuri care vor îngheţa pe timp de iarnă, putându-se traversa cu unităţile peste el, iar vântul va putea să sufle fumul datorat exploziilor sau să transporte gaz otrăvitor (produs de NOD pentru a schimba AND-ul celor peste care va trece norul ucigător, transformându-i în mutanţi şi obligându-i să se alăture celor asemeni lor, adică The Forgotten). Pădurile vor arde până la temelie, rămânând un teren negricios deasupra căruia se ridică un nor de fum (partea bună este că uneori, pe terenul unde a ars o pădure ies la iveală taberele inamice care au stat camuflate la adăpostul copacilor verzi). Vor fi luminozităţi colorate pe 16 biţi, existând posibilitatea de a împuşca luminile inamicilor lăsându-i astfel pe întuneric. Vor exista patru tipuri de teren – arctic (în apropiere de taberele oamenilor de la cei doi poli), deşert (Africa), citadin (urme ale civilizaţiei existente înainte de Apocalipsă), teren temperat (munţi, copaci, ape) şi o combinaţie între cele patru tipuri de teren. Vor fi hărţi de patru ori mai mari decât cele din Red Alert, cu pomi foarte realistic animaţi (se leagănă în funcţie de direcţia vântului), unităţi şi clădiri real-time 3D, explozii transparente, şi toate astea în rezoluţie de 800x600. Unităţile nu fac parte din prea multe categorii, astfel încât nu ne vom pierde în multitudinea de unităţi specializate ca la alte jocuri strategice. Ceva nou pentru C&C este punctajul pe care fiecare unitate îl va acumula în funcţie de realizările de pe câmpul de luptă. Astfel, dacă un tanc omoară un infanterist nu primeşte cine ştie ce punctaj, în schimb dacă un infanterist distruge un tanc el va primi puncte de experienţă, iar în funcţie de numărul acestor puncte i se va îmbunătăţi armura, viteza, ba chiar va primi nişte puteri speciale. Nu vor mai fi câinii din Red Alert, aceştia fiind înlocuiţi de nişte creaturi mutante, iar Tanya va fi upgrădită, existând o femeie mai puternică. AI-ul acestui joc va introduce ceva nou din punct de vedere al strategiei aplicate de calculator. Astfel, realizatorii au făcut în aşa fel ca CPU-ul să facă anumite greşeli din când în când, dându-ne posibilitatea să profităm de pe urma lor (dacă suntem pe fază!). Se va pune accent pe lupta de gherilă şi pe sabotaj, lucruri care vor creşte







considerabil punctajul jucătorului. Se va putea juca bineînțeles și în mod multiplayer, opt jucători prin rețele IPX și LAN sau patru jucători prin Internet (TCP/IP), head to head printr-un cablu serial. Există și posibilitatea de a juca în mod Skirmish unde pot juca contra până la șapte jucători controlați de calculator pe o hartă generată la întâmplare, existând încorporat și un generator de hărți. Ceva nou introdus este in-game surprize, o chestie nouă care introduce când te aștepți mai puțin tot felul de surprize cum ar fi efectele de atmosferă care vor schimba cursul bătăliei sau poate chiar o vor finaliza distrugând printr-o ploaie sau uragane unitățile uneia dintre părți. Acum misiunile vor avea legătură între ele, astfel încât ceea ce se întâmplă în fiecare misiune va avea efect asupra întregului război. Fiecare misiune are un obiectiv principal pe care trebuie să-l realizezi pentru a o putea încheia, dar vor exista și alte obiective secundare pe care trebuie să le îndeplinești (opțional bineînțeles) înaintea obiectivului principal, dar acestea vă vor ajuta în misiunile viitoare (puteți distruge magaziile de alimente și armament, sau puteți spiona anumite clădiri pentru a vă îmbunătăți tehnologia pe viitor).

The making of ...

Tiberian Sun va folosi ultimele tehnologii de la **Westwood**. S-au folosit voxeli pentru ca grafica să fie bestială și, în același timp, să nu folosească accelerator grafic. Astfel, grafica este 3D dar nu poligonală. Să traducem cuvântul voxeli – pixeli de volum, adică pixeli cu înălțime, lățime și lungime, iar pentru a vă face o idee cam ce înseamnă această tehnologie, vă recomand să jucați jocurile Comanche, Outcast, Hexplore și Blade Runner, dar să aveți în vedere că de la realizarea lui Blade Runner, **Westwood** și-a îmbunătățit tehnica de folosire a voxelilor până la DPS (*Dynamic Phong-Shaded*), ceea ce va face ca unitățile, clădirile, și exploziile tridimensionale să aibă mai multe forme (laturi) permițând apariția pe ecran a mai multor unități fără a încetini viteza jocului. O nouă îmbunătățire adusă față de celelalte jocuri de strategie este AI-ul (*Artificial Intelligence*) care a fost considerabil schimbat, el combinând acum o serie de tactici predefinite cu o nouă viziune a realizatorilor – învățarea. AI-ul va învăța din propriile greșeli, din misiunile precedente. Propriile unități vor avea un „creier" propriu, ele fiind în stare de a lua decizii în funcție de ceea ce trebuie să atace (distrugă), să învețe din experiențele anterioare, să atace diferit un infanterist față de un tanc sau o clădire. De exemplu, dacă trimiți un harvester să mineze într-o regiune inamică și este în pericol sau chiar atacat, el te va avertiza în legătură cu acea regiune ieșind din zona de pericol și așteptând comanda ta (poți totuși să-l forțezi să-și facă meseria în regiunea respectivă) sau dacă ai trimis o trupă de unități să „radă" o regiune sau o tabără de inamici, în momentul în care au terminat te vor anunța de victoria lor, cerându-ți o nouă misiune de îndeplinit (având în vedere că au câștigat o bătălie, ei devin niște unități valoroase care au deja experiență din bătălia dusă).

Finally ...

Și, ca să încheiem articolul care ne-a dezvăluit puțin din ceea ce vom vedea în această toamnă, trebuie să vă mărturisesc că abia aștept să-mi înfig degetele în mouse-ul ăsta de pe biroul meu pentru a petrece vreo 6-8 ore în fața calculatorului, să admir noile unități, să văd spectaculoasele explozii pe care cei de la **Westwood** ni le-a pregătit și terenurile stricându-se sub tumultul de explozii și unități care distrug tot ce prind în cale (începând cu pădurile și terminând cu falezele). Chiar dacă suntem înconjurați de strategii de tot felul, în momentul în care o firmă recunoscută pentru succesul său în strategii scoate un nou produs pe piață nu putem decât să ne așteptăm la un succes, având în vedere noile îmbunătățiri aduse acestui joc și cerințele minime de sistem.

Nick



LEVEL DATA

Producător: Westwood
Ofertant: Electronic Arts
Hardware: Pentium 166, 32 MB RAM
Placă 3D: Nu
Multiplayer: Da
Platformă: Win 95

Poster lipsa - pag 1

Poster lipsa - pag 2

Poster lipsa - pag 3

Poster lipsa - pag 4

LEVEL Review







STAR CONTROL 3



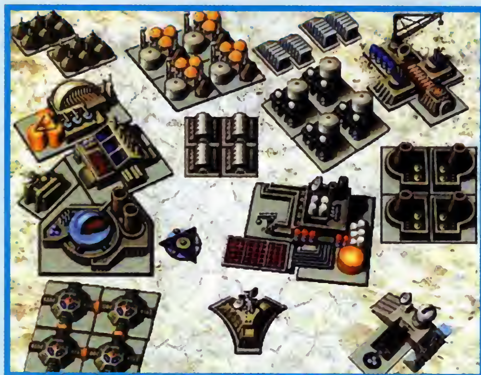
Strategie, quest, arcade sunt ingredientele unui joc cu adevărat fantastic. Intră în lumea controlată de cele 28 specii prezente în joc şi încearcă să previi distrugerea acesteia.

August 2116. Alianţa Stelelor Libere, formată din Chenjesu şi alte specii (Syreen, Pkunk, Chmmr, Arilous, şi Orz), duce o luptă împotriva alianţei formată de Ur-Quan cu Spathi, Mycon şi Vux. Cursul luptei a fost schimbat de o echipă de oameni care au găsit o fabrică a precursorilor într-o peşteră de pe Vela 2, redenumită Unzervalt. Căpitanul, adică tu, a pilotat nava spre pământ pentru a afla că Terra a fost cucerită de Ur-Quan. De aici începe Star Control 2. După multe lupte reuşeşti să-ţi eliberezi planeta şi galaxia de imperiul Ur-Quan. Jocul se termină printr-o imensă explozie rezultată în urma distrugerii altei nave dotată cu tehnologia precursorilor.



Fără un inamic comun, Alianţa Stelelor Libere se destramă şi, în acelaşi timp, din cauze necunoscute („inter-dimensional fatigue") nu mai funcţionează călătoriile prin hiperspaţiu. Fără călători prin hiperspaţiu, toate sistemele rămân izolate şi se dezvoltă ca atare. În acest moment, căpitanul reapare la comanda singurei nave care poate călători între diferite sisteme datorită tehnologiei „Warp Bubble". El se îndreaptă spre sistemul Kessari de unde provenea viziunea care prevenea distrugerea întregului sistem. Precursorii, a căror tehnologie se găseşte în multe din artefactele de pe planete, au dispă-rut acum 250000 de ani fără nici o urmă, dar în cursul jocului vei reuşi să dezlegi misterul supravieţuirii lor.

Jocul Star Control 3 este greu de definit. Practic este o combinaţie de arcade, quest, strategie. Începi cu o singură flotă pe o singură planetă dintr-un sistem îndepărtat. Combinând utilizarea resurselor cu explorarea şi cu diplomaţia poţi coloniza întregul sistem care are mai mult de 200 stele, fiecare cu câteva planete. Deoarece ai singura navă care suportă călătorii interstelare, trebuie să te ocupi de fiecare colonie: priorităţi de construcţie, apărare... Nici comunicaţiile nu funcţionează în spaţiu şi vei înfrunta necunoscutul la fiecare intrare într-un sistem. Navele de tip probă te conduc spre o specie necunoscută, ascunsă undeva în regiune. Poţi găsi şi colonii abandonate de Pkunk sau de alte specii. Ca şi în SC2, aliaţii de sub comanda ta nu se înţeleg între ei şi în calitate de comandant trebuie să calmezi disputele pe cale diplomatică sau cu forţa armelor. Fiecare rasă are obiceiurile sale şi poate fi uşor jignită de cuvinte care la prima vedere nu au nimic agresiv în ele. Când diplomaţia nu dă rezultate, SC3 introduce un excelent sistem de luptă numit „Melee". Alături de un zoom automat, vederea izometrică dă imaginii 2D dă un aspect deosebit, astfel că lupta devine foarte palpitantă. În meniul Melee combatanţii aleg câte o navă din cele 28 şi se luptă până când echipajul ajunge la 0 şi explodează sau, în cazul fericit, până când îşi înving adversarul. Fiecare navă se comportă diferit, are altă viteză şi manevrabilitate precum şi două arme distincte - normală şi specială. Energia sau carburantul se reîncarcă mai rapid în apropierea planetei. Faţă de Star Control 2, s-au introdus mai mult de 10 nave şi multe îmbunătăţiri. Realizatorii au lucrat şi la grafică alături de gameplay. Navele sunt acum prerenderizate, dotate cu sursă de lumină şi când le nimereşti sunt zguduite de explozii puternice. Puteţi alege între două vederi - de deasupra sau într-un plan izometric 3D. Există şi posibilitatea de a juca multiplayer (în modul Melee) pe reţea sau modem. Din păcate, realizatorii au sacrificat prea mult quest pe strategie. Dacă nu eşti atent, poţi rămâne fără carburant într-un sistem cu planete nelocuibile şi „Load game" sau poţi depăşi limita de timp pentru explorarea rămăşiţelor unui sistem distrus de „inter-dimensional fatigue". În SC2 trebuia să zbori pe fiecare planetă a sistemului, lucru destul de dificil având în vedere inerţia şi gravitaţia generată de planete, dar acum, în SC3, calculatorul face acest lucru pentru tine. Construieşti colonii, aloci resurse şi colonişti (pe care îi poţi lăsa să moară de foame), ingredientele unui joc de strategie în spaţiu mai mult decât cele ale unui quest.



SC3 a avut un succes enorm, dar totuşi mai mic decât predecesorul său. Cu toate că se aseamănă mai mult cu Reunion, axându-se prea mult pe managementul resurselor, SC3 rămâne un quest adevărat care sunt sigur că a fost jucat ore, poate chiar zile, de fanii genului.

Theo

LEVEL DATA

Producător: Accolade
Distribuitor: Time Warner
Hardware: 486 66MHz, 8 MB RAM
Placă 3D: Nu
Mutliplayer: Da
Platformă: DOS

NOTA 88

Tips&Tricks

Fiecare din cele 28 de nave este dotată cu o armă principală şi una sau mai multe speciale, combinaţia dintre acestea formând caracterul defensiv sau de atac al respectivei nave. În speranţa că veţi alege nava potrivită pentru atacul potrivit, vă prezentăm câteva din caracteristicele navelor prezente în joc:

Androsynth Guardian

Armă principală: Molecular Acid Spheres cu Chaos(tm) Tracking 3/2
Armă specială: Blazer Comet Form 0,5/sec /3
Stai în jurul planetei până strângi destul carburant ca să utilizezi Comet-ul pe nave mari şi lente. Costul sferelor este prea ridicat, dar pot fi folosite cu succes în apărare.

Ariloulaleelay Skiff

Armă principală: Dorsal Auto-Homing Laser 2/1
Armă specială: Hyperspace Displacement 3/None
Nu te lăsa niciodată atins. Când tragi, păstrează carburant pentru un teleport şi nu sacrifica echipajul pentru a sta mai mult în raza de acţiune a Laser-ului.

Chenjesu Broodhome

Armă principală: Photon Crystal Shards 5/6-2
Armă specială: DOGIs Toată/None
DOGI nu au nici un efect asupra navelor rapide. Încearcă să ţinteşti bine, astfel încât întreg cristalul să lovească nava inamică şi să provoace pierderi maxime.

Chmmr Avatar

Armă principală: Laser 2/2
Armă specială: Tractor Beam 1/None
Utilizează Tractor Beam-ul rezonabil (nu pe Ur-Quan sau Shofixti). Ţine Laserul spre nava adversarului şi în scurt timp vei reuşi să-l decimezi.

Druuge Mauler

Armă principală: Bazooka 4/6
Armă specială: : „Yarging" 1echipaj/0,5 fuel
Prioritatea absolută este conservarea carburantului, pentru a nu fi nevoit să „prăjeşti" echipajul în reactor. Nu trage cu Bazooka pentru a accelera, deoarece poţi lovi planeta şi nava nu rezistă impactului.

Earthling Cruiser

Armă principală: MX Missiles 9/4
Armă specială: Star Wars Point Defense Lasers 4/1
Trage rachetele la distanţă mică pentru a fi sigur că-şi vor lovi ţinta.

Ilwrath Avenger

Armă principală: Hellfire Flame Spout 1/1
Armă specială: Optical Cloaking Device 3/None
Foloseşte Cloaking Device înainte ca nava inamică să-şi întoarcă tunul spre tine.

Kohr-Ah Marauder

Armă principală: Shuriken 6/4
Armă specială: Flame Corona 21/3
Păstrează carburant pentru Flame Corona. Nu se ştie când îţi apare vreun asteroid în cale şi nu-l poţi evita.

Melnorme Trader

Armă principală: Photon Torpedo 7/2-16
Armă specială: Gaussian Stunner 21fuel/paralizează
În timp ce se încarcă arma principală nu poţi trage decât o singură dată cu Gaussian Stunner-ul. Rachetele fotonice nu prea găsesc ţinta şi nu te poţi baza pe ele pentru a distruge nava inamică comod şi de la distanţă.

Mmrnmhrm Transformer

Armă principală: Dual Mounted Laser Cannons / Homing Missiles 0,5/1
Armă specială: Transformation 12/None
Când te apropii la distanţe mici transformă-te în forma „tun" pentru a trage mai precis şi eficient.

Mycon Podship

Armă principală: Homing Plasmoids 21/1-10
Armă specială: Regeneration 42/None
Regenerează-ţi echipajul când te afli la o distanţă destul de mare şi trage sferele din plasmă orientat spre nava inamică.

Orz Nemesis

Armă principală: Turret Mounted Mortar 6/3
Armă specială: Turret Rotation / Space Marines 0/0 1echipaj/1
Păstrează-ţi rezerve de „marines" şi lansează-i în cazul în care te apropii de nava adversarului.

Pkunk Fury

Armă principală: Bird Shot 1/0,3
Armă specială: Taunting None/None
Ai prea puţin echipaj ca să supravieţuieşti unui atac frontal, aşa că e preferabil să utilizezi cât mai mult Tatung-ul.

Sa-Matra Battle Platform

Armă principală: Fireballs 0/2
Armă specială: Repulsor Balls 0/1

Shofixti Scout

Armă principală: Mendokusai Energy Dart 1/1
Armă specială: Glory Device 0/1-16
Dacă echipajul adversarului scade sub 12 poţi să porneşti atacul final.

Slylandro Probe

Armă principală: Lightning Ionization Device 2/Variabil
Armă specială: Asteroid Synthesis 0/0
O navă excelentă împotriva celor mai mici (Arilou şi VUX). Ai posibilitatea să consumi asteroizii care se găsesc din abundenţă în galaxie.

Spathi Eluder

Armă principală: „Punt Guns" 2/1
Armă specială: B.U.T.T. Missiles 3/2
Nava a fost gândită cu un singur scop: să vezi cât mai repede de urmăritori. E preferabil să folosiţi rachete, deoarece nu trebuie să vă întoarceţi spre inamic.

Supox Blade

Armă principală: Seed Shot 1/1
Armă specială: „Slipping" 0/0
Când ataci o navă Utwig trage o dată şi aşteaptă să coboare scuturile.

Syreen Penetrator

Armă principală: Particle Beam Stilettos 1/2
Armă specială: Hypnotization Projection Field 5/Variabil
Poţi să atragi inamicul în jurul planetei şi să-ţi lansezi atacul când acesta se aşteaptă mai puţin.

Thraddash Torch

Armă principală: Wedge Shot 2/1
Armă specială: Reunk Afterburners 1/2
Dacă vrei să laşi în urmă „fire trial", să faci acest lucru în jurul planetei deoarece există o posibilitate mai mare să intre cineva în ea.

Umgah Drone

Armă principală: Anti-Matter Cone 0/1
Armă specială: Retro-Propulsion System 1/0
Sferele de plasmă ale Mycon-ilor pot fi distruse cu uşurinţă de conul de antimaterie.

Ur-Quan (Kzer-Za) Dreadnought

Armă principală: Fusion Cannon 7/6
Armă specială: Autonomous Fighters 9/1
Împotriva navelor rapide sau a celor dotate cu „point defence", fighterele lansate de Dreadnought nu au nici o şansă

Utwig Jugger

Armă principală: Needle Gun rack 1/0
Armă specială: Damage Absorbance Panels 0/2
Datorită scutului puternic, Jugger-ul este excelent pentru a ataca navele Chmmr.

VUX Intruder

Armă principală: Gigawatt Laser 1/1
Armă specială: Limpet Parasite Cocoons 2/0
Trage înainte de a intra în luptă. Sunt şanse mari să-ţi loveşti adversarul.

Yehat Terminator

Armă principală: Rapid-Fire Pulse Cannons 0,5/1
Armă specială: High Energy Force Shield 3/0
Atrage focul navelor puternice spre scuturi, iar când acestea termină carburantul trimite o rafală din „cannons"

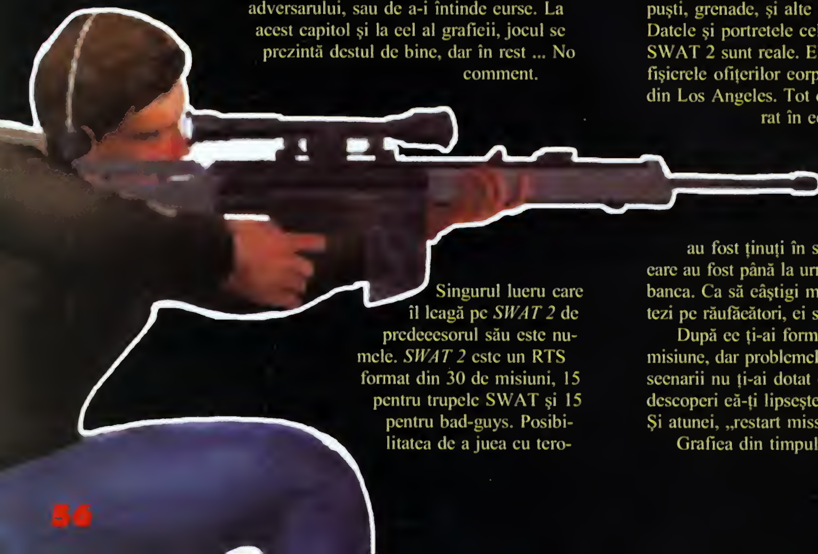
Zoq Fot Pik Stinger

Armă principală: Gatling guns 1/1
Armă specială: Tongue Attack 7/12
Gravitează în jurul planetei până când se apropie nava inamică.



În calitate de comandant al „Los Angeles Special Weapons and Tactics Team" ai datoria să protejezi orașul de grupările teroriste care amenință securitatea populației.

Am urmărit încă de la începutul apariției lui PQ 1, seria de Police Quest-uri, dar nu m-a impresionat deloc penultima lor realizare PQ: SWAT. Să vedem dacă *PQ: SWAT 2* a readus seria Police Quest pe linia de plutire. Dacă întrebi un gamer care sunt elementele cele mai importante ale jocurilor real-time strategy, îți va răspunde cu siguranță că acestea sunt managementul resurselor și construcția unei armate mai puternice decât a adversarului. Cu câteva excepții, aceasta a fost regula de bază a jocurilor RTS: Dune II, C&C, Total Annihilation. Ceea ce nu se știe este că inițial termenul era consacrat acestor excepții, jocuri în care trebuia să conduci trupe în timp real fără să-ți pese de strângerea resurselor. Jocurile real-time creează un mediu specific, făcut cât mai realist de o perspectivă izometrică a acțiunii, ca în SWAT 2, în care trebuie să reacționezi instantaneu, un loc perfect pentru simulările tactice. În SWAT 2 trebuie să să fii mereu activ și să găsești posibilități pentru a preveni acțiunea adversarului, sau de a-i întinde curse. La acest capitol și la cel al graficii, jocul se prezintă destul de bine, dar în rest ... No comment.



Singurul lucru care îl leagă pe *SWAT 2* de predecesorul său este numele. *SWAT 2* este un RTS format din 30 de misiuni, 15 pentru trupele SWAT și 15 pentru bad-guys. Posibilitatea de a juca cu teroriștii a atras mulți gameri deoarece misiunile au obiective foarte interesante: atentate, răpiri, spargeri de bănci. Pe lângă scenariile de luptă, realizatorii au înglobat o opțiune multiplayer și un editor de hărți multiplayer. Fiecare misiune începe cu un scurt filmuleț „full screen" care reprezintă de fapt briefing-ul misiunii și îți dă o idee despre inamicul cu care te vei confrunta în teren. Jucând de partea SWAT va trebui să te înfrunți cu cei mai periculoși delincvenți, iar ca terorist faci tot posibilul să îngreunezi munca poliției. Ai la dispoziție 100 de ofițeri și 100 de teroriști din care-ți recrutezi o echipă adecvată fiecărei operațiuni. Spre deosebire de cei de la SWAT care au armament nelimitat, în postura de terorist trebuie să-ți cumperi arme de pe piața neagră, așa că împarte cu grijă bugetul limitat pe pistoale, puști, grenade, și alte dispozitive de luptă. Datele și portretele celor 100 ofițeri din SWAT 2 sunt reale. Ele au fost copiate din fișierele ofițerilor corpului SWAT al poliției din Los Angeles. Tot din realitate s-au inspirat în conceperea misiunilor și a hărților. De exemplu, scenariul din versiunea demo se bazează pe spargerea de la banca North Hollywood care a avut loc pe 28 februarie 1997. Zeci de angajați au fost ținuți în seif de doi spărgători înarmați până în dinți, care au fost până la urmă împușcați de polițiști în timp ce părăseau banca. Ca să câștigi misiunea din demo trebuie nu doar să-i arestezi pe răufăcători, ci să asiguri și siguranța celor din împrejurimi.



După ce ți-ai format și dotat mai multe echipe poți pleca în misiune, dar problemele de-abia aici apar. Vei observa că în unele scenarii nu ți-ai dotat oamenii cu armamentul corespunzător, descoperi că-ți lipsește ceva fără de care nu poți să spargi o ușă. Și atunci, „restart mission" și joci din nou.

Grafica din timpul misiunii este bună, dar coloana sonoră







lasă mult de dorit prin lipsa oricărui sunet din mediul înconjurător. Luptele se transformă în scurt timp în adevărate măceluri gen Syndicate, şi arată cât de distractiv poate fi un joc tactic real-time. Dacă eşti în dificultate poţi chema elicoptere de supraveghere sau maşini de asalt, dar şi acestea îţi vor lua din bugetul redus rămas după formarea echipei.

Violenţa nu se află pe primul loc în *SWAT 2*. Nu poţi trage în tot ce mişcă decât dacă joci de partea teroriştilor. În calitate de ofiţer SWAT trebuie să respecţi legea şi procedura de arestare. Din păcate, agenţii cu care joacă calculatorul nu prea respectă această directivă şi încep să tragă singuri după terorişti. Dacă vrei să-i capturezi în viaţă trebuie să-ţi conduci singur agenţii. Teroriştii nu câştigă puncte pentru împuşcarea inocenţilor, dar îi pot convinge pe ostateci să se alăture cauzei lor şi astfel obţin recruţi pentru misiunile următoare. Din nefericire, AI-ul jocului este foarte scăzut: cei din echipă aleg nu tocmai cea mai bună cale până la destinaţie şi nu respectă procedurile poliţiei. Tot greşită este şi reacţia ostaticilor care, în loc să sară în braţele salvatoare ale celor de la SWAT, o iau la fugă prin încăperi sau ies afară din clădire devenind o ţintă uşoară pentru lunetişti. O posibilă rezolvare a acestei probleme ar fi aceea de a da ordine ofiţerilor cum să reacţioneze la ameninţări din partea teroriştilor, dar cursul jocului îţi lasă mult prea puţin timp să mai apuci să dai şi ordine. Utilizând oglinzile poţi privi după clădiri fără să rişti expunerea inutilă la focul inamic. Răniţii pot primi ajutor medical de la ofiţerii dotaţi cu un „EMT field kit" şi care au cunoştinţe medicale suficiente. O operaţiune tipică SWAT se rezumă la câteva negocieri pentru eliberarea ostaticilor (care de obicei eşuează) urmate de intervenţia armată soldată cu împuşcarea teroriştilor. Negocierile implică instalarea unui post telefonic, astfel încât „bad guys" să-şi poată spune păsurile echipei tale de negociatori. Există două posibilităţi de a lua contact cu teroriştii: folosirea telefoanelor existente în clădire, iar în cazul inexistenţei acestora, trimiterea unui telefon într-o cutie. Pentru a asculta dialogul dintre negociatori şi terorişti poţi apăsa pe butonul telefonului din meniul din dreapta. Cu multitudinea de obiecte, arme şi acţiuni, jocul pare să acopere întreaga experienţă de a fi un ofiţer SWAT, însă durata de joc este foarte scurtă. Neluând în considerare alegerea oamenilor şi a echipamentului, rămîn în jur de 5 minute de joc efectiv pe misiune ceea ce înseamnă că în mai puţin de trei ore poţi termina SWAT 2. Comparat cu durata de joc a oricărui alt RTS de pe piaţă este foarte puţin. Nu se poate salva în timpul misiunii, aşa că dacă nu aveţi grijă de oameni va trebui să o luaţi de la început. Cred că jocul ar fi avut mult mai mult succes dacă era conceput în modul turn-based şi nu în real-time. Măcar durata de joc era mai mare şi aveai destul timp să-ţi coordonezi mişcările cu atenţie. Cu editorul de hărţi nu poţi realiza decât scenarii multiplayer, deoarece nu a fost conceput pentru editarea interiorului camerelor. Din cauza vederii izometrice poţi pierde oamenii pe după decoruri, ceea ce duce la un joc destul de stresant. Conţinutul misiunilor şi dimensiunea luptătorilor îl apropie pe *PQ: SWAT 2* mai mult de jocuri în genul Sindycate decât de un RTS adevărat.

În partea dreaptă a ecranului găseşti butoanele de acţiuni şi o fereastră care prezintă situaţia luptătorului selectat şi armamentul cu care este dotat acesta. O idee deosebită a fost pusă în aplicare prin butonul de „Iniţiate" care, dacă este activat, unitatea selectată nu reacţionează imediat la comenzi ci răspunde cu un „Ready". După o nouă apăsare a acestui buton unitatea execută ordinul. Scopul acţiunii nu este realizat dacă în „path" se găseşte o uşă su un alt obstacol natural. Într-o situaţie dificilă, când nu te descurci în nici un fel, poţi apela la sfaturile unor „advisors" apăsând butonul „hint" aflat în partea de jos a ecranului.

În concluzie, grafica şi multe din calităţile lui SWAT 2 sunt eclipsate de lipsurile din coloana sonoră şi din AI, şi cred că acest joc, în loc să îmbunătăţească seria de Police Quest-uri, a reprezentat un nou eşec pentru cei de la Sierra.

Theo

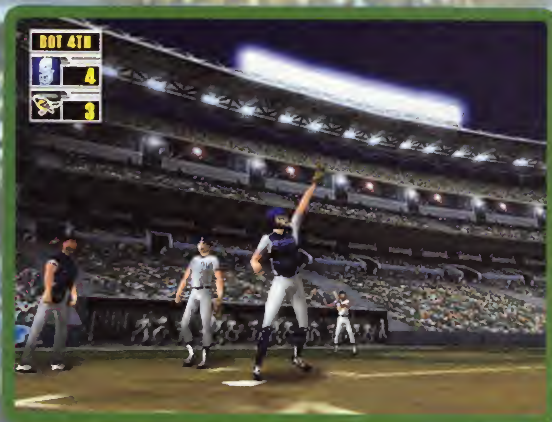
LEVEL DATA

Producător: Yosemite Entertainment
Distribuitor: Sierra On-Line
Hardware: Pentium 133, 16 MB RAM
Placă 3D: Opţional
Mutliplayer: Da
Platformă: Win95

NOTA 86

All-Star Baseball '99

În lumea producătorilor de simulatoare sportive, Acclaim este una dintre firmele cele mai puternice care a lansat de-a lungul anilor numeroase titluri. Prin lansarea jocului *All Star Baseball '99*, cei de la Acclaim revin în forță, păstrându-şi astfel poziția pe piața jocurilor pentru PC.



Produs de **Acclaim's Iguana Entertaiment**, *All-Star Baseball '99* se află printre cele mai reuşite simulatoare sportive, lucru datorat modului multiplayer, conţinutului său şi, nu în ultimul rând, graficii deosebite, domeniu în care **Acclaim** are o reputaţie deosebită.

Ei bine, fani ai baseball-ului, a venit şi vremea voastră: *All-Star Baseball '99* este într-adevăr un simulator excelent. Grafica şi prezentarea sunt aşa cum ne aşteptam de la un joc de la **Acclaim**: extraordinară. Animaţiile jucătorilor sunt extrem de reale, existând în plus şi o serie de amănunte grafice care dau savoare jocului şi îl apropie de baseball-ul adevărat. Strategia include lovituri şi alergări, înghesuieli şi multe alte şmecherii. Acum îţi poţi crea proprii jucători, propria ta echipă şi poţi fi chiar tu agentul echipei tale.

Ca şi în NFL, **Acclaim** şi-a demonstrat din nou abilitatea şi priceperea în crearea simulatoarelor sportive.Unele din trăsăturile cheie ale jocului includ: toate cele 30 de echipe din ligă şi peste 700 de jucători din MLBPA (*Major League Baseball Players Association*), toate cele 30 de stadioane pe care se desfăşoară meciurile din ligă precum şi patru modalităţi de joc, incluzând Exhibition, Season, Playoff şi Home Run Derby. Ca şi la alte jocuri din aceeaşi categorie, şi la acesta s-a lucrat mult pentru ca acţiunea din teren să fie cât mai reală. Tribunele şi spectatorii sunt deosebit de bine realizaţi, fiind reproduşi extrem de fidel.

The best part is...

Controlul jucătorilor este precis, iar AI-ul este destul de bun pentru a-ţi face zile negre, indiferent de ce strategie foloseşti în joc. Dar jocul vă oferă şi soluţii. Dacă întâmpini greutăţi în lovirea mingii, puteţi executa o manevră ajutătoare care vă va arăta unde se duce mingea. Pe lângă această opţiune, mai există multe altele care vin în ajutorul gamerilor, una dintre ele fiind modul cheat. Bineînţeles, un gamer adevărat care doreşte o experienţă reală va renunţa la aceste opţiuni şi va juca de la egal la egal cu cei mai buni dintre adversari. Gamerii pot schimba, crea, numi sau elibera de sub contract jucătorii. Se poate juca în sistemul MLB-Major League Baseball 1998 sau într-un mod special non-interleague. Jocul conţine peste 600 de mişcări, incluzând prinderi şi ciocniri din fugă lângă bază, aruncări la genunchi şi lista continuă cu multe alte trucuri din acest sport extrem de popular în State. Nu vă îngrijoraţi dragii mei: jocul a fost cu mult îmbunătăţit şi optimizat, astfel încât se va mişca într-un ritm mult mai alert decât NFL. În timpul rulării se poate opta între un mod arcade şi unul de simulare a acţiunii de pe teren. Şi cum puţină teorie de management nu strică, **Acclaim** s-a gândit să introducă şi opţiuni care permit desfăşurarea a diferite tranzacţii între echipe. Cei care nu sunt mulţumiţi de echipele existente îşi pot realiza propriul team, care poate fi compus din cei mai buni jucători existenţi atât virtual cât şi în realitate. Pentru cei cărora le place să joace mai curând realist decât fantezist,







Acclaim s-a gândit la posibilitatea alegerii gradului de dificultate a jocului.

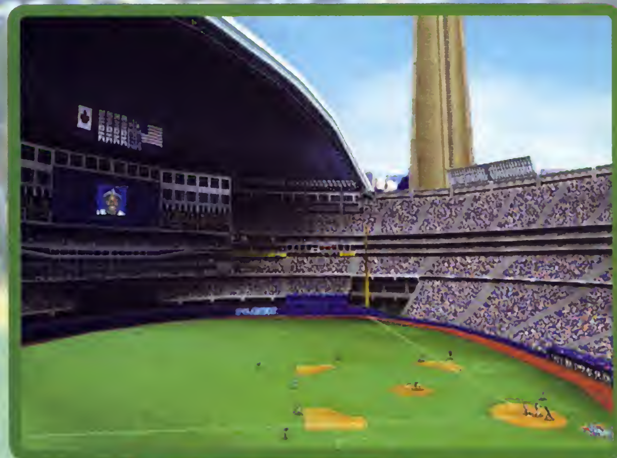
Aşa cum am mai spus, grafica este extraordinară. De la faţa şi părul fiecărui jucător până la diferitele umbre pe care le fac aceştia, toate detaliile sunt realizate superb. Ca o particularitate, se poate specifica faptul că lumina soarelui face o singură umbră a jucătorului în timp ce lumina reflectoarelor dă jucătorului mai multe umbre, la fel ca în realitate. În plus, au fost introduse peste 100 de ticuri şi scheme ale unor jucători celebri, iar background-ul sonor a fost luat de pe marile stadioane americane cum ar fi New York Yankees sau Knicks. Grafica meciului este excelentă, dar nici meniurile nu au fost lăsate deoparte. Acestea oferă o mie şi una de setări, de la rezoluţia jocului până la setarea strategiei de joc. Aşadar, în timp ce jucaţi acest reuşit simulator sportiv, vă puteţi şopti încet în barbă: Yes, this shit game is real! Cum toate la un loc formează un joc 3D, promisiunea de „ambient realism" a **Acclaim-ului** nu este vorbă în vânt. Ca orice joc care se respectă, **All-Star Baseball** oferă posibilitatea unui campionat cu echipe din MLB.

Amintiri...

În timp ce oboseam bunătate de degete scriind la acest review, mi-am amintit că am mai jucat un alt joc de baseball, numit Major League Baseball produs de Griffey jr. pentru Nintendo 64. **All-Star Baseball '99** îl întrece cu mult însă. Toate piesele se potrivesc perfect: grafica, controlul jucătorilor, jocul în sine, realizând un produs ce se aseamănă unui motor care merge foarte bine. Graţie echipei de la Iguana, **Acclaim** a scos pe piaţa jocurilor pe calculator un produs de calitate. Demn de remarcat este faptul că realizatorii jocului au învăţat din greşelile lor şi au ştiut să le elimine prin introducerea unor îmbunătăţiri esenţiale. Bineînţeles, au existat şi alte firme care au scos pe piaţă jocuri de baseball, cum ar fi EA Sports sau Sony, însă cred că sunteţi de acord cu mine: jocurile erau bune dar nu spectaculoase. Spre exemplu, seriile Triple Play de la EA Sports au avut o grafică reuşită, însă jocul în sine lăsa de dorit, iar Baseball-ul de la Sony avea un conţinut bun dar şchiopăta la grafică. Totuşi, uitaţi pentru un moment de aceste jocuri şi spuneţi HELLO!!! lui *All-Star Baseball '99* de la **Acclaim**. Ca orice casă care se respectă, Acclaim a fost atentă la multe amănunte. Chiar dacă baseball-ul nu este aşa de răspândit la noi în ţară, sunt sigur că iubitorii acestui sport şi nu numai îi vor aprecia originalitatea. Aşadar, iubitori ai jocului cu bâta şi mingea, a sosit şi vremea voastră datorită celor de la **Acclaim** care de data aceasta s-au întrecut pe ei înşişi.

Finally, somebody got it right!

Wild Snake



LEVEL DATA

Producător: Iguana Entertainment
Distribuitor: Acclaim
Hardware: Pentium 166, 16 MB RAM
Placă 3D: Da
Mutliplayer: Da
Platformă: Win95

NOTA 80





STREET RACER

V-ați săturat de cursele monotone de mașini? Vreți un joc de curse care să conțină totodată și elemente umoristice și distractive? Dacă răspunsul este da, atunci bine ați venit la cea mai „wackiest" cursă de mașini.

„Get ready to race and rumble!". Cam așa sună invitația celor de la **Ubi Soft** care ne așteaptă la cea mai distractivă și hilară cursă pe care am jucat-o vreodată, la o combinație între Mario Kart și Street Fighter, aruncată într-un peisaj umoristic de desene animate. Avem posibilitatea de a juca 4 jucători pe același calculator „on split screen" ceea ce înseamnă ore întregi de joacă până ni se încing creierele sau ne-a ajuns gura până la urechi de atâta râs. Când alegem opțiunea de 2 jucători, împărțim tastatura în două și ne alegem tastele, dar pentru opțiunea de 4 jucători trebuie să ne ridicăm de pe scaun și avem două posibilități: prima ar fi să atașăm încă un joypad, iar jocul va scana automat dacă calculatorul are atașat joypad-uri, iar a doua posibilitate, mai greu de îndeplinit, ar fi să deținem un „4 player Grip multitap" de la firma Gravis.

Pe toate gusturile... și nu numai...

Producătorii s-au asigurat că toți cei interesați de această cursă vor găsi un personaj pe placul lor. Astfel, avem de ales dintr-o gamă diversificată de personaje care mai de care mai distractive, fiecare cu diferite power-up-uri în funcție de țara și meseria fiecăruia. Dar ia să vă descriu câteva dintre personajele pe care jocul ni le pune la dispoziție :

Frank (birth certificate name Frank Instein)





Țara: Transilvania
Vârsta: 100 ani
Comentarii: Ei bine, ca și Frankestein, este mare și verde, are un cap pătrat și este înspăimântător. Dar în interior are o inimă de aur și un farmec de fantomă.
Mașina: Are o mașină pe măsura caracterului său. Este mare, verde, cu aripi de liliac și o grămadă de țevi de crom.
Arme: Țipă la oponenți pentru a-i speria. În plus, batmașina lovește concurenții când aceștia se așteaptă mai puțin.
Lovitură: Aruncă cu terci.

Helmut Von Pointenegger
Țara: Germania
Vârsta: Pilot retras
Comentarii: Helmut este unul dintre cei mai bătrâni șoferi. Este aspru și urât la înfățișare. Mustața sa cea imensă, rama aurită de la monoclu, casca lui învechită (atât fizic cât și moral), cizmele stil ciocate, toate însumate, scot în evidență caracterul său disciplinat.
Mașina: Helmut conduce o combinație ciudată între un tri-avion Red Baron și o mașină clasică de curse marca Mercedes. Deși construită ca un tanc, mașinăria are niște roți foarte subțiri.
Arme: Are un fierăstrău care se rotește și rade totul în calea sa.
Lovitură: Lovește cu un băț.



Surf Sister

Ţara: Australia (are diplomă de mecanic)

Vârsta: niciodată nu se pune această întrebare unei fete!

Comentarii: Blondă, superbă, aduce a ceva luat din Baywatch... Arată foarte bine şi ea este conştientă de acest lucru. Venită la cursă pentru a le arăta bărbaţilor cum se câştigă o cursă (o chestie tipic feminină). Este de asemenea o înotătoare foarte bună .

Maşina: În esenţă conduce un Volkswagen Beetle BAJA, dar modificat de ea. Decapotabilă, cu roţi groase pentru a face faţă nisipului din curse, cu un motor imens scos la vedere în partea din spate şi, bineînţeles, cu ţevi de eşapament cromate.

Arme: Aruncă nişte mingi de plajă, astfel încât ceilalţi oponenţi sunt aruncaţi pe marginea drumului. De asemenea, dispune de o atracţie magnetică care face celelalte maşini să fie atrase către ea şi, în consecinţă, acestea pot lovite.

Lovitură: Plezneşte oponenţii cu un prosop de plajă.

On your marks ... get set ... go!!!

Acest joc nu necesită experienţă din partea celor care îl joacă. *Street Racer* este un titlu distractiv chiar şi pentru cei care văd pentru prima oară un calculator. Circuitele hilare care se desfăşoară într-o grafică 3D destul de reuşită, vor atrage cu siguranţă destul de mulţi admiratori. Peisajele şi diversele elemente conferă jocului o atmosferă aparte, astfel încât şi de piatră să fii şi tot o să-ţi beleşti ochii în monitor vreo câteva ore bune. Este perfect pentru cei mici, dar chiar şi cei mai experimentaţi în ale jocului vor aprecia *Street Racer*. Un joc accesibil, în care nu este nevoie de o îndemânare şi de o pricepere prea mare pentru a termina chiar şi cele mai dificile curse.

Odată pornit jocul, gamerului îi vin în întâmpinare o mulţime de opţiuni care pot satisface chiar şi cele mai variate gusturi. Astfel, se poate opta pentru modul Micro Racing, modul Rumble (toţi se lovesc între ei într-o cutie), 4 cupe de câştigat, 27 de curse 3D, 4 nivele de dificultate de la easy la crazy şi iată şi ceva mai special: există posibilitatea de a înregistra o cursă, pentru ca apoi să o revedem şi să ne amuzăm de ceea ce s-a întâmplat de-a lungul circuitului.

Teoria ca teoria, aşa că să trecem la joacă. Asta este cel mai important, nu-i aşa? Fac selecţiile de rigoare, adică cele care îmi convin, şi aştept să înceapă cursa. Văd că personajele de lângă mine aparţin celor mai diferite categorii posibile, inclusiv eu (mi l-am ales pe Frankenstein), şi toţi par nervoşi şi nerăbdători să înceapă cursa. Dar iată că aceasta a început şi totul este perfect... grafică super... animaţie interactivă... am reuşit să depăşesc câteva maşini... dar de ce naiba mă loveşte ăsta cu pumnul? Poc! Îl lovesc şi eu de a început să se învârtă în jurul propriei axe... mai lovesc o tastă şi maşina îşi deschide aripile de liliac şi încep să zbor peste celelalte maşini... încep să adun tot felul de chestii de pe drum, chiar şi o bombă ... după 20 sar puţin în aer datorită bombei pe care am pickărit-o de pe drum, dar termin totuşi al 3-lea cursa... trec la următoarea cursă, un peisaj mai cool decât primul... alte obstacole pe drum... total altă cursă... devine incitant să descoperi ceva nou la fiecare cursă, să fii nevoit să-ţi schimbi strategia în funcţie de cursă şi de personajul cu care joci. E plăcut să joci *Street Racer*! Eu personal prefer strategiile, când pierd 5-6 ore în faţa calculatorului. Dar, din când în când, am nevoie de puţină destindere şi o porţie bună de râs, iar acest joc le însumează pe toate. Este un joc bun de ţinut în calculator pentru că de ori de câte ori ai musafiri (nepoftiţi sau invitaţi) îi pui la calculator şi ai scăpat de ei pentru restul vizitei... Problema este că atunci când te saturi de ei trebuie să-i smulgi din faţa calculatorului. Un lucru care uneori este destul de greu de realizat.



Şi în final...

Chiar dacă suntem înconjuraţi de simulatoare de maşini atât de reale încât îţi este frică să loveşti maşina, *Street Racer* este unul din jocurile care îţi fac oricând plăcere să le joci, mai ales când eşti tensionat şi ai nevoie de puţină relaxare. Iată o părere „profesionistă" de la Electronic Gaming Monthly, November, 1996 – „Having heard that it was to be an eight-player split-screen game, we had to see it to believe it...We now believe it!". *Street Racer* este disponibil pe PC, Sony PlayStation, Sega Saturn şi Nintendo Game Boy! Dacă aţi auzit de expresia „oldies but goldies" atunci să ştiţi că *Street Racer* o face adevărată.

Nyk

LEVEL DATA

Producător: Ubi Soft
Distribuitor: Ubi Soft România
Tel: 01-4111045; 01-4111093
Fax: 01-4111080
Hardware: 486, 8 MB RAM
Placă 3D: Nu
Mutliplayer: Da
Platformă: DOS, Win95

NOTA 76

KICKOFF 98

Ia spuneţi, de când nu aţi mai făcut puţină mişcare ? Toată ziua vă jucaţi strategii, curse de maşini şi nu mai ştiu eu ce. Hai să facem un pic de sport, OK ?

Ne place să ne uităm la televizor la campionatul mondial de fotbal, să trăim senzaţiile alături de echipa preferatăy, să scoatem telefonul şi soneria din priză pentru a nu fi deranjaţi dar ... există un singur inconvenient: campionatul are loc doar din patru în patru ani. Aceasta este o problemă. Dar fiecare problemă îşi are şi soluţia ei. Soluţia problemei de faţă ne este oferită de firma **Ubi Soft**. Ei ne propun să retrăim oricând dorim senzaţiile pe care ni le oferă un campionat mondial de fotbal şi nu numai atât, putem să fim chiar noi în pielea oricărei echipe din lume pe care o simpatizăm, putem organiza echipa cum vrem.

Intro ...

Se pare că cei de la **Ubi Soft** s-au hotărât ca în fiecare an să reînnoiască versiunea anterioară a Kickoff-ului. Deci este normal ca *Kickoff'98* să fie mai bun decât predecesorul lui Kickoff'97 oferit de cei de la Maxis, şi ne aşteptăm ca Kickoff'99, indiferent de cei care-l vor realiza, să ne lase cu gura căscată, chiar dacă următorul campionat mondial îl vom viziona abia în 2002. Acum ia să vorbim un pic şi de părţile nereuşite ale acestui simulator de fotbal. Un prim lucru ar fi muzica care pur şi simplu stinks, devenind iritantă la un moment dat, aşa că trebuie să umblăm puţin prin meniuri şi să facem unele modificări. Cei care văd pentru prima oară un astfel de joc o să se plictisească, şi poate chiar o să se enerveze deoarece jocul nu te pregăteşte, nu îţi arată unele mişcări, unele hint-uri, ci pur şi simplu scrie KICKOFF şi ai intrat direct pe stadion. Primeşti o pasă de la un coechipier şi trebuie să începi atacul. A, era să uit să vă spun că la alegerea controlului, dacă selectaţi keyboard-ul, nici măcar nu ştiţi ce fac cele patru taste pe care le aveţi pe lângă cele patru săgeţi. Aşa că eşti aruncat în joc şi habar nu ai ce fac tastele, unde trebuie să dai gol, ca să nu mai vorbim că oponenţii (conduşi de marele CPU) te deposedează imediat de balon şi se îndreaptă spre poarta ta pentru a da gol. Astfel, ai două surprize: prima este că afli care este poarta ta şi cea de-a doua este că portarul tău este independent (nu ai control asupra lui), dar ştie să apere poarta destinată ţie. Având în vedere că majoritatea oamenilor de pe Pământ sunt la curent cu regulile de bază ale fotbalului, realizatorii nu au pus accent pe o prezentare a echipelor sau a principiilor acestui arhicunoscut sport. Totuşi, jocul aduce ceva nou faţă de predecesorul său: avem o nouă opţiune pentru jucătorul pe care îl manevrăm spre poarta adversă şi anume sprintul. Omul ia mingea şi aleargă cu ea făcându-i puţin vânt în faţă, după care iar o reia, realizând astfel o mişcare foarte realistă. De asemenea, s-a mai introdus încă o regulă a adevăratului sport – penalty-ul: o idee bună dar care nu merge. Alt lucru supărător sunt comentariile sărace aduse de un actor, la fel fiind şi orchestraţia de zile funebre care acompaniază comentatorul.



Nu v-a plăcut cum a jucat Dan Petrescu anul acesta? Nu-i nimic, schimbaţi-l! Jocul ne oferă multiple posibilităţi de a începe un nou joc: **Friendlies, Network, World Cup** şi 30 de runde în **Cup Chalenge**. Pentru începători este recomandat să înceapă jocul în modul **Friendlies** pentru o abordare mai uşoară şi o acomodare cu stilul acestui gen. De asemenea, ei pot să-şi realizeze propria Ligă şi competiţii



World Cup, precum şi să-şi formeze echipa aşa cum doresc (avem tot felul de opţiuni pentru jucătorii noştri: culoarea pielii, a părului, formele feţei, numele jucătorilor şi unde mai pui că putem să alegem dacă va purta barbă şi mustaţă). Pentru a crea atmosferă şi pentru a face faţă noului look 3D, realizatorii au introdus peste 100 de sunete şi exclamaţii ale spectatorilor de pe tot globul, precum şi uimitoare efecte de zi şi noapte (ziua, în funcţie de poziţia soarelui avem umbră pentru jucători, iar noaptea, datorită nocturnei dotată cu patru reflectoare vor exista patru umbre, toate astea fiind posibile chiar şi fără a avea un accelerator grafic).

Uşor de jucat ... greu de stăpânit !

Putem spune că *Kickoff '98* nu este jocul arcade mediu. Este genul de joc la care, dacă vrei să fii bun trebuie să exersezi. Trebuie să o iei încetişor, să nu începi să loveşti tastatura haotic, sau să te enervezi pentru că nu îţi iese aşa cum îţi doreşti. Trebuie deci să o luăm uşurel, să ne obişnuim cu tastele şi cu modul de joc. Astfel, începem cu un nivel cât mai easy-ist, putem alege chiar opţiunea de joc **„Friendlies"** pentru a ne obişnui, după care putem trece să dăm nişte goluri în World Cup. Spre deosebire de alte jocuri, aici ai posibilitatea să realizezi un dribling, să te arunci la picioarele adversarului şi să-l deposedezi de balon sau pur şi simplu să pasezi rapid la un coechipier. Secretul constă în a face faţă jocului într-o anumită perioadă de timp aleasă de noi. De povestit este uşor şi sunt multe de spus dar nu vreau să vă răpesc plăcerea de a descoperi singuri ceea ce ne-a pregătit *Kickoff'98* .

Şi la sfârşit de articol...

Aşa cum a spus cineva, fotbalul este un joc de două jumătăţi. Tactica este foarte importantă şi nu trebuie să ne lăsăm păcăliţi de impresia că îndemânarea este totul şi că putem astfel stăpâni jocul. Trebuie să gândim puţin în perspectivă pentru a face faţă CPU-ului care va încerca diferite abordări ale jocului, aşa că fiţi foarte atenţi la ceea ce face echipa adversă. *Kickoff'98,* chiar dacă nu se ridică la nivelul lui Premier League, face tot posibilul să fie la nivelul unui joc de fotbal bun. Ar putea deveni chiar plăcut de jucat pentru o perioadă limitată de timp însă, căci, din păcate, sunt prea multe alte jocuri pe piaţă care arată mai bine.

Nyk





LEVEL DATA

Producător: Ubi Soft
Distribuitor: Ubi Soft România
Tel: 01-4111045; 01-4111093
Fax: 01-4111080
Hardware: Pentium 90, 16 MB RAM
Placă 3D: Nu
Mutliplayer: Da
Platformă: Win95

NOTA 83

SHOGO 昇剛 mobile armor division

Are you ready to rumble?

Shogo: Mobile Armor Division, sosit pe mesele noastre de la **Monolith Productions**, este un 3D shooter. Chiar dacă este atât de asemănător cu restul de jocuri de același gen apărute anul acesta, are ceva ce ne atrage. Ceea ce este ciudat, pentru că la prima impresie este o nouă clonă Quake. Dar asta numai până când îl joci. Este greu de explicat ce este acel ceva ce ne atrage la *Shogo*. Este oare tema, mixajul reușit între mecanic și viață, completat cu personaje de desen animat și o energică poveste SF?! Este engine-ul, care merge atât de ușor, chiar dacă nu se apropie de Unreal în privința calității detaliilor? Este oare mult promisul suport multiplayer, care va permite misiuni cooperative, dar se va concentra în special pe deathmatch-uri?

Este sângele!!!!!!

Desigur, este sângele ce se revarsă în râuri. Yup, când împuști oameni în *Shogo*, ei mor împroșcând glorioase pete de hemoglobină în Technicolor, adevărate fântâni arteriale ce revarsă tone de substanță roșie sangvinică pe întregul decor poligonal. Un asemenea carnagiu este tipic acestui gen de joc…visceral. Armele, mari sau mici, trag din toți plămânii și au ca rezultat îndoirea și rotirea inamicilor asemeni unor marionete controlate prin ațe. Adversarii se dau peste cap și execută dansul morții, exploziile împrăștie unde de șoc în toată gloria acceleratoarelor 3D, în timp ce gloanțele lasă mici amintiri pe zidurile decorate în stil spartan. *Shogo* ne aduce o doză de violență ce nu a mai fost văzută de când… hmm… ai luat prima dată în mână un shotgun în DOOM. Jason Hall, fost ofițer în marină și actualul CEO al **Monolith**, este foarte conștient de efectul pe care vrea să-l producă. Iar campania publicitară reflectă din plin această idee prin sloganul „It's not the size of your weapon that counts… whatever!" sub o poză ce ne înfățișează o superbă asiatică stând confortabil pe un gun imens. Să joci *Shogo* este complet diferit de, să zicem, Unreal, un joc ce-ți încântă ochiul dar lasă de dorit în privința jucabilității. Chiar și banalele pistoale cu care începi produc un masacru de zece ori mai mare decât orice alt element al distrugerii din jocurile de la ID. Iar când începi să urci pe calea distrugerii ai întradevăr ce să vezi.



Povestea de fundal a jocului este destul de animată. Într-un viitor îndepărtat, United Corporate Authority, aflată la putere, este surprinsă de o revoltă de pe o colonie minieră extrem de îndepărtată, 46CronusD. Formată de fapt ca o înțelegere de afaceri între trei firme rivale, UCA a evoluat rapid, extinzându-și controlul și adăugându-și propria forță militară, UCA Security Forces. Aceste forțe intră în conflict cu Cronian Mining Consortium, ce dorește autonomie față de UCA. Și uite așa a luat naștere conflictul din *Shogo*, o revoltă a unei colonii miniere undeva într-un fund de galaxie. Dar ce face ca acest eveniment minor să capete o importanță atât de mare? Hai să vă spun totuși: KATO. Kato este un combustibil organic, cam viu, asemănător algelor și care este folosit de motoarele navelor pentru lungile călătorii intergalactice. Dar provoacă și nenumărate cutremure, ultima ei victimă fiind orașul Avernus de pe Cronus. Bineînțeles, această substanță este deosebit de importantă pentru UCA, astfel că atunci când CMC a declanșat revolta, stupoarea și-a făcut loc în cartierul general al UCA. Cu toate acestea, CMC și UCA ajunseseră la un fel de înțelegere și conflictul armat părea că a fost evitat, când… apare și al treilea jucător la masă, Fallen. Un grup terorist alcătuit exclusiv din fanatici, Fallen vrea să sape o prăpastie fără fund între UCA și CMC prin acte deosebit de sângeroase. Ajunși la limita răbdării, UCA se decid să acționeze. Și acesta este momentul când tu, gamerul, îți faci intrarea. Povestea ta este la fel de complexă și plină de evenimente (seamănă un pic cu cea din Final Fantasy VII) și implică doi frați orfani, Sanjuro și Toshiro Makabe, iubitele lor, surorile Kura și Kathryn Akkaraju, și prietenul lor, Baku. Surorile Akkaraju sunt fiicele unui amiral UCASF, și toate aceste personaje au cumva legătură cu armata UCA. Vinovăție, frică, furie, trădare, dragoste și obișnuita introspecție adolescentină, abundă în Shogo. Jocul începe practic cu reabilitarea ta, a lui Sanjuro. După un episod ciudat de pe Cronus, în care Kura, Toshiro și Baku au dispărut (se pare pentru totdeauna), ești în dizgrație și, colac peste pupăză, declarat ca suferind de Post Traumatic Stress Disorder. Numai intervenția amiralului Akkaraju, tatăl iubitei tale (coincidență?!) îți acordă o a doua șansă, o șansă de a afla ce s-a întâmplat cu prietenii tăi și să… kick some Fallen butt.

Big guns and bad-ass robots

În mai toate shooter-ele apărute, povestea este neglijată, dar în *Shogo*, Monolith a încercat să integreze povestea în acțiune. Cut-scenes pregătesc intrarea în fiecare nivel, completate cu voci și subtitrate. Flashback-uri apar ori de câte ori o acțiune de-a ta influențează în vreun fel cursul poveștii. Unele acțiuni, chiar minore, ca de exemplu întîrzierea atunci când ești chemat de amiral, pot influența povestea. Nu vă impacientați, nu suntem la un festival Shakespeare, dar este mult mai bun decât orice shooter 3D apărut până acum. Ai grijă însă, să nu faci nici cea mai mică greșeală, în *Shogo* accentul se pune pe: 1) distrugere și 2) distrugere totală. Și ca plăcerea măcelului să fie totală, Monolith îți oferă două moduri de a-l realiza. Ai modul standard first-person shooter, guy-with-a-gun stuff, și mai ai bad-ass-mecha-giant-robot-with-a-bigger-gun stuff. Și minune, vei putea să treci dintr-un mod în


Kathryn


Toshiro


Hank


Kura


Admiral


Sanjuro


Baku


Ryo

altul oricând de-a lungul jocului. Intră într-un hangar și vei putea sări într-un Mobile Combat Armors (MCA). Cum era de așteptat, există mai multe tipuri având caracteristici diferite: viteză, agilitate, armură și firepower. Nu este Mech Warior III, dar este al naibii de cool. Jucând într-un MCA, nu este foarte diferit de stilul normal, dar va trebui să te uiți în jos la omuleți și la jalnicele lor vehicule pentru a nu-i face una cu țărâna. MCA-urile cară arme imense, cu efecte devastatoare, iar luptele cu alți amici mecanizați sunt un deliciu. Scara la care sunt construite clădirile este adecvată pentru acești giganți mecanici; în unele locuri poți pătrunde, în altele trebuie să ieși din el pentru a putea killării în voie. Iar dacă trebuie să mergi undeva între aceste două moduri, MCA se poate transforma într-un vehicul asemănător cu un hovercraft. Cam astea sunt elementele care fac din Shogo un joc aparte, care va atrage gamerii sătui de shootere identice.

La un pahar de bârfă

Într-o perioadă în care, pentru a atrage gamerii, jocurile folosesc tot felul de artificii tehnice, **Monolith** se aliniază perfect. Engine-ul LithTech, 3D of course, ne aruncă în față o tehnologie impresionantă: Code Accesible Node, Transformation and Linking, liquid-based reflection mapping, displacement mapping, location-specific reflection mapping, landscaped terrain mapping, direction illumination, atmospheric planar surface shadowmapping, model vertex perturbing și real-time inverse model tessellation and deformation. Tot acest bla-bla tehnic este un mod de a spune că un model îndepărtat folosește mai puține poligoane decât unul din prim-plan, iar rezultatul este o îmbunătățire vizibilă a performanței și calității graficii. *Shogo* are multe lucruri bune, dar nu duce lipsă nici de cele rele. La partea bună se încadrează baia de sânge, armele nimicitoare, naturalețea controlului, fluiditatea și intro-urile bestiale ale nivelelor. Sunt ceva lucruri de menționat și de partea cealaltă a baricadei. Când lupți într-un MCA, este greu să deosebești prietenii de dușmani, soldații de civili nevinovați. De asemenea este foarte ușor să mori, ceea ce poate fi un lucru rău sau unul bun, rămâne de văzut. Și, ca și în Unreal, unele nivele sunt atât de scurte că nici nu-ți dai seama că ai trecut prin ele.

Shogo: Mobile Armor Division este un Duke Nukem japonez, cu multe puncte de atracție, dar care sunt așezate un fundal elementar cu violență viscerală brută.

Claude



LEVEL DATA

Producător: Monolith Production
Distribuitor: Monolith Production
Hardware: Pentium 200, 32 MB RAM
Placă 3D: Da
Mutliplayer: Da
Platformă: Win95

NOTA 93

evolution

The game of intelligent life.

The game of inteligent life! Oare chiar mai e nevoie de vreo prezentare? Un RTS unic şi original care ne provoacă la o luptă împotriva timpului.

The game of inteligent life! Oare chiar mai e nevoie de vreo prezentare? Un RTS unic şi original care ne provoacă la o luptă împotriva timpului. „Eu nu știu alții cum sunt", dar eu urmăresc mereu Discovery Channel. Poate sună ciudat, dar v-am spus asta ca să vă dați seama cum m-am simțit când Prez mi-a întins CD-ul cu *Evolution* al **Discovery Channel Multimedia** şi mi-a spus: „Fă-i băiatule un review pe cinste!". Acest joc îți oferă şansa de a întruchipa o entitate divină, a cărei principală îndatorire este să ajute creaturile pe care le-a realizat să se dezvolte şi să evolueze. *Evolution* este un amestec de Sim City şi RTS, şi cu siguranță va reuşi să vă cucerească. Acțiunea jocului se învârte în jurul pantei evoluției umane, doar că de data aceasta tu le vei întinde o mână de ajutor. Tu vei fi răspunzător de apariția vieții inteligente pe planeta noastră şi de dezvoltarea sau dispariția celorlalte 150 de specii, bineînțeles în funcție de capacitățile tale. Scopul jocului *Evolution* este să fii primul dintre cei şase jucători care vor reuşi să-şi evolueze speciile într-una dintre cele şase forme de viață inteligente.



Sună simplu, nu-i aşa? Îmi pare rău să vă dezamăgesc, dar nu e aşa de simplu cum pare, vei avea nevoie de mult creier, răbdare şi câteva trucuri pentru a putea să-ți duci sarcina la bun sfârşit. Fiecare animal pe care l-ai primit în grijă preferă un anume tip de climat şi teren. Cu cât condițiile oferite sunt mai apropiate de cele optime, cu atât mai bine se va hrăni şi va obține, implicit, mai multe „puncte de evoluție". Dacă animalele nu vor avea hrană suficientă vor sucomba, aşa că asigură-te că au hrană din belşug. Odată ce evoluția atinge un anumit nivel, lucrurile devin cu adevărat interesante. În acest punct al jocului poți evolua animalele spre altele care se adaptează mult mai bine mediului înconjurător. Poți de asemenea să le evoluezi în animale mai inteligente, dar chiar dacă acest lucru este atractiv, trebuie ținut minte că o anumită arie poate susține doar un anumit număr de animale. Şi aşa cum spunea odată Darwin, cel puternic va lua locul celui slab. Ținând cont de acest lucru, ai să vezi câte probleme vei avea atunci când apare concurența. Multe alte situații neprevăzute (a se citi cataclisme planetare): meteoriți, supernove, inundații, cutremure, vor apărea doar pentru a-ți face viața mai grea. Ai să vezi că rolul de părinte al unei planete este o slujbă nu tocmai uşoară ci plină de responsabilități.

A billion years ago

După cum v-am spus deja, scopul acestui joc de strategie este să-ți dezvolți speciile până ajungi la o formă de viață inteligentă. Totul începe cu o singură specie, o şopârlă amărâtă, pe care

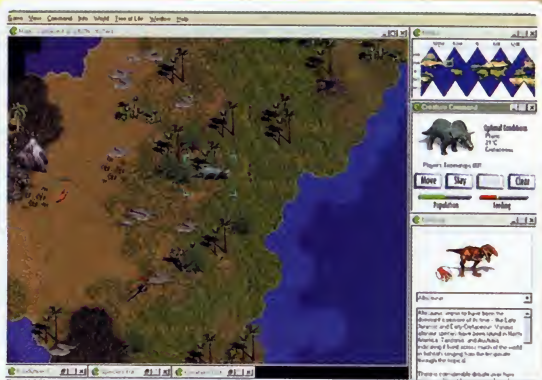
o vei dezvolta de-a lungul a milioane de ani, sugerându-i linia evolutivă. Jocul arată destul de bine, chiar foarte bine. Harta de asemenea, mai ales în 16 biți. Animalele se mişcă destul de realist pe hartă, iar tipurile de teren sunt detaliate. Este foarte uşor să diferențiezi tipurile de teren, dar un status-bar din josul paginii te asigură că nu te-ai înşelat. Aceleaşi aprecieri pozitive le am şi în privința sunetului şi a muzicii.

Startul în *Evolution* este simplu şi uşor de învățat. În primul rând alegi ce vrei să joci, unul dintre cele trei scenarii sau întreaga istorie de 360 milioane de ani. În scenarii, fiind extrem de scurte ca timp, e aproape imposibil să evoluezi până la viața inteligentă, astfel că jucătorul cu cele mai multe puncte de evoluție este declarat învingător. Poți juca de unul singur sau împotriva altor şase adversari umani sau nu. Atunci când mai mulți jucători se înfruntă, fiecare începe cu o altă specie şi vor concura pentru a vedea care dintre aceste specii se va dezvolta şi va evolua mai rapid. Pasul următor este alegerea raportului pământ/apă de pe glob, după care o hartă aleatoare este creată. Datorită unui patch mai recent, acum avem şi scenariul Historical Earth care respectă întru totul evoluția terenului. Pe lângă acestea mai poți configura viteza de mişcare a continentelor şi frecvența dezastrelor naturale. Fiecare specie poate evolua şi are capacitatea de a-şi îmbunătăți modul de hrănire şi stilul de luptă. Rolul tău este de a proporționa aceste acțiuni, de a te asigura că noi rase apar, în timp ce vechile rase se dezvoltă tot mai bine. Atunci când aloci „puncte de evoluție" pentru îmbunătățirea stilului de luptă sau pentru evoluție propriu-zisă, poți alege specia de care să te protejezi sau cea în care vrei să evoluezi. Nu toate scările evolutive sunt reale, asta pentru a face jocul mai interesant şi mai atractiv. De asemeni, nu toate drumurile duc spre viața inteligență, vei întâlni multe „dead-end-uri" pe parcursul jocului. Păcat, ar fi fost mult mai frumos dacă toate speciile ar fi avut posibilitatea să se dezvolte mai departe. Aşa, unele specii vor fi evitate, de vreme ce nu pot câştiga jocul pentru tine. Dacă ai evoluat într-o nouă specie, concurenții tăi nu vor mai putea evolua şi ei în aceeaşi formă. Dacă ea dispare, atunci ceilalți o vor putea crea la rândul lor, dar atâta timp cât trăieşte, un singur jucător o poate controla. Spre deosebire de Sim City, în *Evolution* poți controla şi animalele. Selectezi un grup şi îl poți muta într-o altă zonă, îl poți trimite să atace altă specie sau pur şi simplu să stea acolo unde vrei tu. Deoarece continentele sunt în continuă mişcare, este deosebit de important să-ți răspândeşti animalele pe o zonă cât mai largă, oferindu-le astfel o şansă mai mare de supraviețuire.

Există însă şi un dar...

Evolution este un joc foarte atractiv, şi încă unul din care mai poți să şi înveți câte ceva. Este însă mult prea simplu, putea oferi mult mai multe. Aş fi preferat ca noile specii care apar să fie o surpriză, căci ştiind dinainte în ce vei evolua, elimină tot suspansul. Era mult mai distractiv dacă nu aş fi ştiut, obținerea unui animal cu potențial evolutiv mai mare ar fi fost mai palpitantă, drumul evoluției ar fi putut lua întorsături neaşteptate. Dezvoltarea capacității de luptă a animalelor ar fi putut fi împărțită în ofensivă şi defensivă. Prădătorii ar fi trebuit să-şi dezvolte capacitatea de a vâna şi de a se







apăra, în timp ce ierbivorele nu trebuiau să învețe decât să se apere. Apărarea la rândul ei ar fi putut fi mai complexă. Să nu mă înțelegeți greșit, jocul este destul de antrenant și așa. Doar că aș fi vrut mai mult de la el. În legătură cu engine-ul jocului, navigarea pe hartă și între ferestre este destul de simplă și de ușoară, deși aici jocul are cele mai multe puncte negre. Când se deschide vreo fereastă cu o informație nouă, ceea ce făceai înainte are de suferit. De exemplu, dacă aranjezi evoluția pentru o specie și o nouă rasă tocmai a apărut, trebuie să te ocupi imediat de noua specie, deoarece fereastra celeilalte nu mai răspunde la comenzi. Unele evenimente duc la închiderea automată a ferestrei în care lucrai, așa că trebuie să ai o memorie excelentă ca să nu uiți tot ce vroiai să faci. Navigarea între ferestre n-ar fi trebuit să însemne închiderea automată a celei precedente. Mișcarea pe hartă este în schimb foarte ușoară, un right-click și imaginea se centrează pe punctul dorit. Multiplayer-ul există, șase jucători având posibilitatea de a-și încerca forțele prin Internet sau LAN.

Una peste alta, Evolution este un joc interesant; distractiv și educativ în același timp. Vei începe cu timpul să ții la animăluțele tale în timp ce le ajuți și le îndrumi pe calea cea dreaptă. Jocul este realizat bine, cu excepția interfeței, ce poate deveni foarte stresantă mai ales când ceea ce vrei să faci se pierde sau o fereastră se închide fără pemisiunea ta doar pentru că ceva „mai important" a apărut. S-ar fi putut realiza mult mai multe.

Claude

LEVEL DATA

Producător: Crossover Technologies
Distribuitor: Discovery Chanel Multimedia
Hardware: Pentium 200, 32 MB RAM
Placă 3D: Nu
Mutliplayer: Da
Platformă: Win95

NOTA 83



După câteva încercări nereuşite, Microsoft **a lansat un reuşit simulator de curse de motociclete. Atenţie iubitori de viteză şi senzaţii tari! Există o provocare care nu trebuie ratată!!!**

Unul dintre cele mai frumoase lucruri care există la jocurile pe PC, este faptul că poţi juca cum vor muşchii tăi, şi, mai ales, că poţi evada din realitate. Acolo, fie conduci o maşină tare cu 220 km/h pe străzile aglomerate din L.A. sau distrugi o armată întreagă cu super gun-ul tău, fie te întreci de la egal la egal cu cele mai puternice echipe de fotbal, hochei şi baschet din lume. Uitaţi însă pentru un moment de questurile sau de RTS-urile pe care le jucaţi zi de zi, şi haideţi să facem o plimbare cu cele mai tari motoare din lume pe marile arene sportive. **Microsoft** a avut un start slab în domeniul jocurilor pe calculator, până acum ei lansând pe piaţă produse mai mult mediocre decât bune. Au avut şi câteva succese, însă nimic extraordinar. Aceste semi-reuşite au adus companiei **Microsoft** ceva laude care i-au făcut să realizeze jocuri din ce în ce mai reuşite. Dintre aceste jocuri care au cunoscut succesul, face parte şi *Motorcross Madness*. **Rainbow Software** (Hive,Deadly Tide) a făcut o treabă extraordinară cu *Motorcross Madness*. Pe lângă faptul că a fost introdusă opţiunea de multiplayer, există şi un editor de built track în care fiecare îşi poate construi motorul dorit. Puse laolaltă cu cea mai bună grafică pe care am văzut-o la un simulator de acest gen, s-a realizat cel mai reuşit joc de racing cu motoare de anul acesta. Se pare că **Microsoft** a făcut câteva cercetări în domeniul curselor, deoarece există o diferenţă simţitoare între *Motorcross Madness* şi celelalte jocuri.



Real-time action...

Motorcross Madness are o gamă largă de provocări pentru orice jucător, care poate participa la mai multe curse din Stunt Quary. Poţi alege din 16 tipuri de competiţii cum ar fi: **Baja** - o cursă în câmp deschis, care poate fi aleasă de pe diferite hărţi; Supercross - aceleaşi tipuri de curse pe care le poţi vedea la televizor, numite Stadium racing; Moto tag - o cursă pe care sunt sigur că vitezomanii o vor aprecia; National Race - cursă în exterior. Dacă nu eşti mulţumit cu motocicletele realizate de **Microsoft,** poţi să accesezi editorul track şi să-ţi construieşti propria ta motocicletă în cel mai scurt timp. Există de asemenea un loc numit Garage, unde te poţi familiariza cu motocicleta ta şi unde îţi poţi schimba cauciucurile, suspensiile şi chiar motorul. Unul dintre lucrurile pe care le vei găsi plăcute şi interesante la *Motorcross*, este faptul că poţi controla motociclistul la fel de bine cum poţi controla şi motocicleta. În trecut, la jocurile de curse cu motociclete exista doar posibilitatea de control a motorului cu acceleraţie, frână, stânga şi dreapta. *Motorcross* a făcut un pas mai departe prin introducerea controlului asupra centrului de greutate al motociclistului. Deci, atunci când sari peste un deal, trebuie să te asiguri că aterizarea va fi sigură şi precisă, altfel rişti să te verşi de pe motocicletă. Grafica este în mod sigur o calitate, diferenţiază *Motorcross* de celelalte jocuri de curse. Iniţial, M .M . a fost creat ca un demo tehnologic pentru Microsoft's Talisman. Din câte mi s-a spus, jocul arăta atât de bine în demo, încât *Microsoft* a rugat firma Rainbow Software să facă un joc pe PC după acest demo. Grafica reprezintă exact ce îşi poate dori un



gamer, cu un background extrem de reuşit (dealuri, stânci, copaci), la fel ca în realitate. Motoarele şi motocicliştii sunt realizaţi până la cel mai mic detaliu, arătând nivelul ridicat la care a fost realizat acest joc. Cum am mai spus, driver-ul şi bike-ul sunt două entităţi diferite. Acum, pe lângă faptul că trebuie să struneşti cei peste 100 de cai putere ai motorului, mai trebuie să încerci să ţii şi motociclistul în şa. Ciocnirile din joc sunt foarte spectaculoase şi sunt în aşa mod realizate, încât nici una nu seamănă cu cealaltă. Dacă m-aţi privi jucând câteva minute, probabil că o să credeţi că joc Superman, din moment ce tipul meu se află atât de mult în aer. Unul dintre cele mai distractive lucruri de la acest joc este faptul că AI-ul este puţin cam slab şi de fiecare dată când porneşti o cursă, driver-ii se blochează imediat după linia de start, încercând fiecare să obţină un loc cât mai bun în cursă.





Sună atât de bine!

Simulatoarele de curse cu motociclete au cunoscut în timp un număr mare de realizări, cum ar fi cele ale firmelor Castrol Honda Superbike şi Redline Racer, dar gamerii au prins gustul curselor cu motociclete prin apariţia lui *Motorcross Madness*. Sigur că motorace-urile reprezintă în general ceva spectaculos, însă produsul lansat de **Microsoft** se profilează ca o adevărată experienţă „in the dirt". Primul lucru care îţi va capta atenţia şi te va arunca sub o cască şi sub un costum de piele, îl reprezintă grafica care, cum am mai spus, este extraordinară. Astfel, jocul se prezintă excelent, cu o ameţitoare viteză de teren şi efecte speciale foarte bine realizate. Motoarele şi motocicliştii arată superb, coloraţi cu o gamă variată de culori, asemeni celor din marile curse de motociclete. Mulţimea din arene este destul de bine realizată, şi împreună cu partea de sunet: zgomotul motoarelor şi exclamaţiile mulţimii, te va introduce în atmosfera curselor reale. Spectatorii prind viaţă odată cu strigătele şi aplauzele pe care le scot pentru fiecare săritură în aer sau cascadorie reuşită, şi cu huiduielile şi apostrofările atunci când iei o trântă. Am fost plăcut impresionat de acest joc, atât datorită graficii şi sunetului cât şi controlului extrem de simplu. Cursa numită Baja, precum şi cascadoriile din aceasta sunt incredibile.Cursele sunt lungi dar există o suprafaţă mare de acoperit astfel încât nu te poţi plictisi.



Motorcross Madness se joacă în perspectivă din spatele motociclistului sau camera se poate plasa pe motor sau în afară atunci când se sare sau când se intră în spaţii deschise. În joc sunt respectate cât de cât legile fizicii, astfel că, atunci când frigi o trântă, te rostogoleşti de mai multe ori, iar bike-ul tău şi al celorlalţi este avariat în funcţie de căzătură. Poţi alege mai multe cascadorii atunci când eşti în aer, cum ar fi plutirea, ridicarea picioarelor şi multe altele, dar nu te aventura prea tare. A fost introdusă şi varianta de joc cu joy-



familiariza cu motocicleta şi traseul. Jocul are un stunt modes unde poţi efectua 16 dintre cele mai bune cascadorii în contratimp. Şi nu uitaţi, dacă vreţi să ajungeţi pe podium, aveţi nevoie şi de îndemânare nu doar de viteză.

Motorcross Madness este unul dintre cele mai reuşite simulatoare ale acestui an, aproape toate elementele fiind concepute şi proiectate destul de bine. Dacă sunteţi în reţea, nici o problemă, există opţiunea multiplayer, aşa că nu mai staţi pe gânduri. Dacă vreţi cu adevărat să trăiţi experienţa unei curse cu motociclete, încercaţi *Motorcross Madness*, merită! Mai ales când ai nevoie de ceva adevărat.

Wild Snake



stick, astfel că, prin intermediul acestuia poţi controla foarte bine salturile şi aterizările. Trăgând de joystick în sus poţi ridica roata din faţă a motocicletei şi împingându-l în jos, motociclistul tău se va ridica din şa în picioare pentru a se pregăti de aterizare. Unul din lucrurile enervante ale jocului este acela că trântele sunt atât de bine realizate încât, după o căzătură, chiar dacă vrei să-ţi vezi driver-ul ridicat şi din nou în şa, acest lucru nu se va întâmpla prea repede. Sentimentul că te afli pe motocicletă într-o cursă reală este prezent mai ales atunci când te ridici în aer şi nu ştii dacă mai cazi, cum se spune, pe două roţi.

În concluzie...

Motorcross Madness te copleşeşte cu o mulţime de detalii tratate în amănunţime şi cu o varietate de curse pe care le-am amintit mai sus. Fiecare tip de cursă are particularitatea ei, având tipuri de terenuri diferite sau obiective diferite. Există o gamă largă de evenimente incluzînd Supercross-ul, cu salturi uriaşe şi cu cascadorii spectaculoase. Gamerii pot alege şi varianta de practice, în care vor alearga singuri pentru a se familiariza cu jocul, cu traseele şi cu strunirea motoarelor. De asemenea, poţi alege numărul de ture pentru fiecare cursă, precum şi numărul de concurenţi.

AI-ul este destul de bun, astfel că nu este foarte uşor să câştigi, şi ai şansa deseori să fii scos din cursă de rivalii tăi. Poţi controla totul, începând de la motocicletă până la poziţia corpului motociclistului. Pentru a-ţi asigura cea mai bună şansă de a câştiga fiecare cursă, există un loc unde te poţi





LEVEL DATA

Producător: Rainbow Software
Distribuitor: Microsoft
Hardware: Pentium 166, 32 MB RAM
Placă 3D: Da
Mutliplayer: Da
Platformă: Win 95

NOTA 86


LEVEL
Review
Special

INTERACTIVE MAGIC
HOW THE FUTURE IS PLAYED

Interactive Magic, cu sediul în Research Triangle Park, North Carolina, este o companie dedicată exclusiv producerii de jocuri de strategie şi simulatoare. **I-Magic** a fost fondată în 1994 şi este condusă de un veteran al industriei jocurilor „Wild Bill" Stealey, fondator şi fost chairman al Microprose, Inc. S-au scris multe despre big boss-ul Wild Billy. Şi nici nu-i de mirare, nu în fiecare zi întâlneşti un absolvent al U.S. Air Force Academy care să urmeze apoi cursurile Wharton School of Business, doar pentru a-şi realiza visul de a construi propria companie de simulatoare de zbor. Acest vis a devenit realitate în 1982 când, cu numai 1500 de dolari, a fondat Microprose. Aflat la conducerea **I-Magic** din 1995, Wild Billy îşi doreşte să facă din ea o companie de top. „Încerc să conduc **I-Magic** la fel ca şi propria mea viaţă", declara într-un interviu Stealey, „şi anume cu toată viteza înainte. La **I-Magic** nu este loc de mediocritate şi cred că munca asiduă pe care o depunem este ceea ce ne deosebeşte de concurenţă". Atunci când evadează din biroul său de la **I-Magic** (câteodată poartă chiar şi aici costumul său de pilot), sau nu testează noile jocuri produse, Wild Billy se relaxează pilotând micuţul său T-28 din 1951, pe care l-a numit Miss Magic. Un fost pilot militar ce a renunţat la cariera sa pentru a se dedica pasiunii arzătoare pentru jocurile pe calculator. Atunci nu trebuie să ne mai mire că **I-Magic** s-a specializat pe simulatoare de zbor şi pe strategii.


Robert Pickens - preşedinte


Wild Billy

I-Magic este o companie tânără, dar înfloritoare. Istoria ei scurtă, de doar patru ani, nu ne-a oferit foarte mult din ceea ce poate cu adevărat această corporaţie, dar a reuşit să ne capteze atenţia şi să ne ofere o idee asupra drumului pe care se îndreaptă. Jocuri precum *Seven Kingdoms* sau seria *Great Battles* au adus multe bile roşii din partea gamerilor. *Apache, Air Warior, WarBirds, iPanzer'44,* venite pe tărâmul simulatoarelor, fie ele de zbor sau de tancuri, au produs furori la vremea lor. Ca o dovadă, sute de gameri se îmbulzesc pe serviciul on-line al firmei pentru a-şi încerca forţele în *WarBirds*. Ca urmare a succesului obţinut au urmat jocuri precum *Capitalism, Fallen Heaven, Spearhead, Carrier Strike Fighter*. Iar titlurile anunţate pentru sfârşitul lui '98 şi începutul lui '99 se anunţă a fi cu mult mai bune. *Theocracy, Seven Kingdoms II, Malkari, Road to Moscow, Ultra Fighters* sunt titluri care deja ne trezesc curiozitatea şi ne înfierbântă sângele de bravi luptători.

Hotărâţi cum sunt şi conduşi de o mână de fier, băieţii de la **I-Magic** vor continua mult timp să ne bucure cu apariţiile lor, ceea ce nu poate fi decât înspre binele nostru, al gamerilor, motiv pentru care le şi urăm din inimă: Succes în continuare!

Claude

SEVEN KINGDOMS

Un joc de strategie adevărată, la care va trebui să-ţi pui mintea puţin la contribuţie.

Până acum, toate RTS-urile aveau un scenariu clasic: două tabere, băieţii buni, băieţii răi şi luptă pe viaţă şi pe moarte. În ceea ce priveşte însă *Seven Kingdoms*, lucrurile se schimbă puţin mai mult, bineînţeles în bine. La început erau şapte regi pentru şapte popoare şi şapte regate…dar „in the end there can be only one". Haideţi să ne amintim de un RTS care ne-a pus mintea la încercări din cele mai dificile. Să intrăm deci, în lumea din *Seven Kingdoms*, o lume plină de intrigă şi diplomaţie, de războaie şi spionaj, o lume în care o dată intraţi vom lua în mâini soarta uneia din cele şapte civilizaţii existente: Chinezii, Perşii, Japonezii, Grecii, Normanzii, Vikingii sau Maiaşii. Ideea principală pe care se bazează **Interactive Magic Games** este aceea de libertate totală oferită jucătorului. Pentru a reuşi în a face un joc cât mai apropiat de perfecţiune, echipa de la **Enlight Software** a ţinut seama de propunerile unor gameri fanatici în domeniul strategiilor. Jocul a trebuit dezvoltat şi din punctul de vedere al gestionării resurselor, dar şi din punct de vedere al acţiunii, care va fi mai rapidă. Gamerii îşi pot alege un popor cu care se vor lupta împotriva celorlalte şase conduse de calculator sau alţi jucători, pentru controlul pământurilor, comerţului şi ţăranilor. AI-ul, vechea problemă a RTS-urilor (real time strategy) a fost perfecţionat. Oponenţi sunt mult mai puternici şi mai competitivi, putând crea reale probleme chiar şi celor mai experimentaţi şi înrăiţi gameri.



Aur, pământ, război, putere…

După ce ţi-ai ales poporul, poţi avea surpriza ca celelalte şase să formeze puternice alianţe, împotriva cărora va trebui să lupţi. Pentru a putea dota armata trebuie să trimiţi oameni în mină după aur. Cu ajutorul acestuia vei construi cazemate, vase de război sau îţi vei face arme. După aceea îţi vei pune oamenii de ştiinţă să creeze arme noi, care trebuie să fie mai puternice decât ale adversarilor tăi. Fiecare civilizaţie are propriile slăbiciuni şi puncte tari. În oricare regat pe care îl vei alege să-l conduci, ţăranii vor avea identităţi diferite. Fiecare ţăran are propria îndemânare şi loialitate, la fel având şi minerii, spionii, generalii, lucrătorii din fabrici şi oamenii de ştiinţă. În timp ce regatul tău se dezvoltă, ţărani din alte regate ţi se vor alătura, fie în căutare de mai bine, fie în urma cuceririlor pe care le-ai făcut. Aceşti străini vor aduce cu ei talente noi şi unice, însă şi alte noi încercări. Fiecare dintre culturi trebuie tratată în mod egal pentru a evita rebeliunea. Printr-o conducere înţeleaptă, de-a lungul timpului noii veniţi se vor integra repede şi împreună cu ceilalţi vor forma un imperiu destinat să conducă lumea. Cel mai demn dintre regi va câştiga „the ultimate power": puterea de a cere ajutorul zeilor. Fiecare civilizaţie are propriul Zeu. Vechile Pergamente ale Puterii (Scrolls of Power), conţin cheile care te pot ajuta să obţii ajutorul divin, însă pergamentele şi o mare comoară de aur sunt păzite cu străşnicie de Monster Kings. O dată ce ai obţinut pergamentele, muncitorii tăi vor construi un templu, unde tu şi poporul tău îl veţi slăvi pe cel mai cel. Spionii sunt unealta cea mai necinstită şi mai elastică a regelui. Folosiţi cu cap, spionii pot face orice, de la strângerea de informaţii până la infiltrarea în cele mai înalte structuri ale armatei. Un spion bun va putea mitui duşmanii să lucreze pentru el, să instige ţăranii împotriva regelui lor sau să saboteze producţia. Şi, dacă un rege duşman va fi omorât, se poate ca un bun spion să îi ia locul şi să îţi predea cheile regatului ţie, adevăratul lui stăpân.

Soldier, Soldier…

Soldaţii sunt baza armatei tale şi sunt antrenaţi pentru a învăţa arta de a lupta în satele sau forturile tale. Fiecare dintre ei speră să fie avansat pentru ca într-o bună zi să primească rangul de general. Oricum, generalii îi vei alege dintre cei mai buni soldaţi şi le vei încredinţa câte un fort şi o parte din soldaţi, care se vor antrena sub comanda lor atât pe timp de pace cât şi în timp de război.

Pentru a fi cu un pas în faţa adversarilor în ceea ce priveşte armamentul, trebuie să îţi pui oamenii de ştiinţă să construiască tunuri, catapulte sau arbalete mult mai puternice decât ale inamicilor tăi. Dacă crezi că te descurci mai bine pe mare decât pe uscat, îţi poţi construi nave de luptă cu care vei

KUKULCAN

Invocarea misteriosului Kukulcan îţi va da posibilitatea să îţi măreşti forţa de distrugere şi puterea armatei tale, precum şi abilitatea soldaţilor tăi.



THE PHOENIX

Când este invocată, pasărea Phoenix se va ridica din cenuşă şi va apărea pe cer. Te va ajuta să vezi în interiorul oamenilor, să le descoperi adevărata identitate şi capacitate de luptă.



THE DRAGON

Marele dragon, o dată invocat, se va materializa pe cer deasupra Scaunului Puterii. Urmând comenzile tale, va zbura către duşmanii tăi şi va arunca asupra lor cu mingi de foc. Frică şi foamete îi va urma.





THOR

Cu Thor pe cer, regatul tău va avea puterea să aducă pe pământ furtuni devastatoare cu tunete, trăznete şi tornade ucigaşe care se vor abate asupra duşmanilor tăi şi îi vor nimici.

THE MIND TURNER

Mind Turner va zbura desupra teritoriilor duşmanilor tăi şi îşi va arunca magia devastatoare asupra minţilor soldaţilor duşmani, muncitorilor şi ţăranilor. Aceştia vor deveni brusc neloiali regelui lor şi vor porni o rebeliune care va crea haos.



LORD OF HEALING

Marele zeu va zbura la cererea ta spre orice colţişor al lumii, unde din înaltul cerului va împrăştia sănătate tuturor oamenilor tăi din acel loc, vindecându-i şi mărindu-le puterea de luptă.



JING NUNG

Când va fi chemat, marele Jing Nung va apărea pe cer deasupra regatului tău ,de unde va pleca numai la ordinul tău spre teritoriile duşmanilor tăi şi va arunca flăcări nimicitoare.



încerca să distrugi flota navală a duşmanilor tăi. Dar şi cel mai puternic şi măreţ dintre regi trebuie să ceară din când în când ajutorul celorlalţi regi rivali. Însă, cum nimeni nu îţi va da nimic pe gratis, trebuie ca totul să se desfăşoare sub forma unui schimb care să avantajeze ambele regate, sau chiar sub forma unei scurte alianţe.

Regii rivali sunt foarte greu de manipulat în ceea ce priveşte problemle diplomatice, de aceea trebuie să îi tratezi corect şi cu respect pentru a forma o alianţă solidă cu ei. Dar nu uitaţi: şi cele mai puternice alianţe trebuie rupte, deoarece la sfârşit doar un singur rege va putea conduce.

Cum am mai spus, *Seven Kingdoms* nu este un joc revoluţionar, pentru că nu aduce prea multe lucruri noi. Dar nu i se poate reproşa că nu este foarte bine făcut şi că nu a ţinut (şi mai ţine) gamerii în casă pentru cel puţin câteva luni. Deşi oferă o grafică clasică (adică pe cale de dispariţie), jocul poate avea o viaţă destul de lungă prin varietatea de personaje, hărţi si multe alte lucruri pe care le oferă.

Enlight Software a reuşit să creeze un joc de strategie destul de bun după părerea mea. Însă a stabili dacă acesta este bun sau rău rămâne problema gamerilor. Va fi cu siguranţă depăşit de cele mai multe noi apariţii. Însă merită din plin să fie jucat. Acestea fiind spuse, vă urez tuturor să aveţi un imperiu prosper, viguros şi mult mai puternic decât orice imperiu de până acum.

Şi nu uitaţi: There can be only one!!!

Wild snake

LEVEL DATA

Producător: Enlight Software
Ofertant: Interactive Magic Games
Hardware: Pentium 133, 16 MB RAM
Placă 3D: Nu
Multiplayer: Da
Platformă: Win 95

NOTA 86

AIR WARRIOR®

Avion cu motor, ia-mă şi pe mine-n zbor.... Auzi mami, eu când mă fac mare vreau să fiu „avionist" şi m...m... Da' de ce arde avionul ăla, tati? Pentru că am făcut eu bum-bum. Hi, hi, hi.....

Firma **Kesmai Corporation** a adus pe lume un simulator de zbor ceva mai special. În timp ce ce alte firme fac simulatoare de zbor cu modele de avioane dintre cele mai avansate, dotate cu rachete sol-sol, sol-aer şi tot arsenalul de pe un F-15 sau F-22, cei de la **Kesmai** s-au gândit la ceva inedit, simulând câteva avioane militare de vânătoare sau bombardament, din perioada primului război mondial. Astfel, vei putea lupta la bordul unui Fokker Dreideker, Messerschmitt 109E, Spitfire sau chiar a unui tanc T-34. Probabil o să vă întrebaţi ce caută tancul într-un simulator de avioane. E foarte simplu. Cei de la **Kesmai** au introdus posibilitatea conducerii unui tanc, jeep sau camion, pentru ca gamerul să vadă cum este când tragi cu tunul în avioane sau cum te simţi după un zbor ameţitor.





Anul 1914 toamna....

Aşa cum vă spuneam, acţiunea jocului se petrece în timpul primului război mondial şi conţine peste 300 de misiuni în care veţi putea folosi vreo 35 de avioane old-times. În prima fază puteţi opta pentru a lupta de partea nemţilor sau a aliaţilor în luptele din primul war mondial, bineînţeles pe avioanele vremii. În caz că simţiţi că v-aţi războit destul cu băieţii din prima conflagraţie mondială, puteţi trece la a doua unde puteţi opta de asemenea pentru două fronturi de luptă. Primul este în Europa, unde puteţi lupta fie de partea aliaţilor, folosind de la aparatele ruseşti IL-2 Shturmovik până la binecunoscutele Lighting-uri americane sau Hurrican-uri englezeşti, fie de partea naziştilor, folosind Messerschmitt-uri, Fokke Wulf-uri sau Junkers-uri. Pentru fiecare tip de misiune este folosit un tip de avion. Spre exemplu, în cazul unui bombardament se foloseşte un B-29 sau un Liberator, iar în cel al unei acţiuni fulger se va folosi fie un Mustang fie un Spitfire. Cel de-al doilea front este Pacific-ul, unde puteţi lupta de partea americanilor – încercând să apăraţi Pearl Harbour-ul – sau de partea japonezilor. Un alt front este cel din Coreea, unde veţi avea ocazia să pilotaţi avioane mai performante. Puteţi pilota un Mig 15 pentru coreeni sau un F-86F pentru americani. Vă daţi seama că unui simulator respectabil ca *Air Warrior 2* nu-i putea lipsi opţiunea de multiplayer care vă dă posibilitatea să vă ciuruiţi unul pe altul. Dacă vă plictisiţi cumva de cele 300 de misiuni, puteţi crea o serie de alte misiuni folosind editorul din joc.

Cu toate că este net superior bătrânului Air Warrior apărut acum ceva anişori, noul *Air Warrior 2* nu poate fi considerat un simulator al anilor '98, grafica atrăgând multe critici din cauza simplităţii peisajelor precum şi datorită detaliillor care lasă de dorit. Mai mult, cred că s-ar mai putea aduce unele îmbunătăţiri background-ului sonor, care, cu toate că are zgomote de motoare particularizate pentru fiecare avion, sunetele nu sunt diferenţiate foarte clar. Oricum, simulatorul este bazat pe o idee excelentă, la aceasta contribuind şi sentimentul de întoarcere în timp, în istorie. Istorie la greu fraţilor, numai că nu este ca la şcoală, căci aici înveţi chiar istoria aviaţiei, transpusă în imagini şi scenarii pline de acţiune, în care voi trebuie să duceţi cele mai importante războaie ale acestui secol. Deci, după cum observaţi, jocul are mai multe bile albe decât negre şi cred că a fost şi este iubit de mulţi gameri îndrăgostiţi de simulatoarele aviatice. Aşa că, dragii mei prieteni, lăsaţi puţin RTS-urile deoparte şi avântaţi-vă în focul luptelor din timpul războaielor mondiale la bordul unor old-timere care îşi fac foarte bine datoria.

Wild Snake



LEVEL DATA

Producător: Kesmai Corporation
Ofertant: Kesmai Corporation
Hardware: Pentium 133, 16 MB RAM
Placă 3D: Da
Multiplayer: Da
Platformă: Win 95

NOTA 86

iM1A2 Abrams

Tancuri la greu ... *Imagic Games* s-a chinuit pentru ca noi să ne simţim în faţa calculatorului exact ca un adevărat pilot de tanc. Dealuri , trupe şi tancuri inamice , clădiri foarte realiste ... iată cam ce aşteaptă să fie distruse în acest joc de simulare a imensului tanc Abrams.

Strategie ... simulare ... totul într-un engine 3D, cu efecte reuşite ale exploziilor şi ale landscape-urilor.

Realizat în colaborare cu **Charybdis Enterprises**, simulatorul ne permite să comandăm un pluton de patru tancuri sau chiar o întreagă companie, asta incluzând artileria, elicopterele şi alte vehicule de teren care mişună pe lângă imensele tancuri. Putem sta liniştiţi în scaunul tancului care conduce întreaga acţiune, având grijă de condus, de tras cu tunul (sau cu mitraliera anexată tancului), sau putem selecta să vedem întreaga hartă şi să dăm numai comenzi, exact ca într-un joc de strategie. Putem selecta diferite view-uri, diferite campanii sau misiuni single în munţii din Balcani, stepele din Ukraina, şi bineînţeles în deşerturile din Estul Mijlociu. Grafica jocului variază de la O.K. la foarte frumos. Astfel, zonele deşertoase sunt foarte bine realizate dar dacă privim mai atent regiunile din Bosnia şi Ukraina vom observa că sunt prea uniforme, că iarba este de fapt un mare de nisip verde, iar despre vegetaţia care acoperă aceste terenuri putem spune că este foarte săracă deoarece cei de la **Imagic Games** au considerat că vor reduce rata de afişare a frame-urilor. Aceste mici defecte nu fac din *iM1A2Abrams* un simulator slab deoarece există totuşi animaţie, se simte condusul unui tanc masiv pe un „off-road" teren cu toate urcuşurile şi coborâşurile chiar şi pe un scenariu de deşert. Principalele elemente din peisaj (tunurile de atac, mitralierele, clădirile, depourile) sunt bine articulate şi destul de drăguţ realizate, cu toate că în momentul în care sunt distruse nu au loc explozii, dar toate astea probabil că ar face numai să încetinească viteza jocului. Cât despre interiorul tancului îl veţi găsi foarte accesibil, fără o grafică prea încărcată. Deşi există un QuickStart, jocul nu ne pune la dispoziţie nici un tutorial sau o misiune de antrenament astfel că pentru cei noi în acest gen de joc le va fi greu la început, până se vor obişnui. Misiunea începe uşor, nu există prea mulţi inamici, totul decurge normal până când te vezi încercuit de inamici şi începi să blasterezi la ei în stânga şi în dreapta numai ca să scapi întreg din avalanşa de gloanţe şi obuze menite a-ţi distruge tancul. În afară de opţiunea QuickStart mai poţi lupta misiuni individuale sau campanii. Campaniile pot fi jucate atât ca Locotenent cât şi drept Căpitan. Astfel, începi cu câteva tancuri care aparţin plutonului pe care îl conduci şi eventual unul sau două elemente de cercetare, pentru ca mai târziu să ajungi să dai ordine tuturor vehiculelor care aparţin unei companii conduse de un comandat.





Cuvânt de sfârşit

Într-o lume a simulatoarelor de bătălie, simulatoarele de avione au un loc superior. Alegeţi timpul, alegeţi avionul şi sigur ve-ţi găsi un simulator a ceea ce ai căutat pentru că simulatoarele de zbor au atins perfecţiunea, ajungându-se la scenarii, explozii de cel mai înalt nivel grafic. Legat de Terra-mamă nu s-au zbătut mulţi producători de jocuri să realizeze simulatoare. Cele mai recente titluri au fost slabe sau nu au atins aşteptările mulţimii doritoare de simulatoare, altfel că singurul care a reuşit să umple acest vid este vechiul dar încă îndrăgitul de fanii de simulatoare MI Tank de al Micropose, asta cel puţin până a apărut noul simulator de tancuri *iM1A2 Abrams* de la **Interactive Magic**.

Nyk

LEVEL DATA

Producător: Charybdis Enterprises
Ofertant: Interactive Magic Games
Hardware: Pentium 133, 16 MB RAM
Placă 3D: Nu
Multiplayer: Da
Platformă: Win 95

NOTA 86

FALLEN HAVEN

Un paradis pierdut... un război atroce... şi o lume a cărei credință se află în balans.

Planeta New Haven trebuia să fie un paradis, ceva de vis, o nouă lume şi o nouă viață pentru coloniştii veniți de pe vechiul Pământ (de care s-ar fi ales praful). Din păcate, în momentul în care au izbucnit războaiele între provinciile stabilite aici şi mai ales în momentul în care au apărut alienii (nişte chestii urâte şi puse pe război – pentru că le făcea plăcere distrugerea noii colonii) s-a pornit cel mai mare război care a avut vreodată loc pe New Haven care, aşa cum spune şi titlul, va ajunge paradisul pierdut doar dacă noi ne vom face treaba şi suntem nişte buni strategi. Cam aşa începe acțiunea: oamenii de ştiință au trimis nişte sonde în spațiu care nu numai că au descoperit noul pământ dar au nimerit şi câteva sonde ale unor alieni (Taurienii). Aceştia s-au gândit atunci că nu le-ar strica puțină distracție şi au pornit la cucerirea noului rai descoperit de pământeni. Asta fiind istoria, noi, marii strategi, avem ocazia fie de a lupta de partea omenirii contra alienilor, fie de a-i conduce pe alieni în lupta de cucerire a noii Terra, aşa că puneți mâna pe mouse şi alegeți-vă partea preferată. Ca în orice joc de strategie, construiți structuri, faceți cercetări pentru o tehnologie mai bună şi mobilizați-vă forțele pentru războiul final. Luptă prin multiple scenarii (fiecare având în jur de cincisprezece teritorii), încearcă să câştigi teren cât mai mult pentru a folosi resursele de pe suprafața lui, construieşte cât cuprinde pentru ca în momentul în care te simți în stare de atacul decisiv să intri pe teritoriul inamic şi (pentru victorie totală) să-i distrugi capitala.



Cam ce vom întâlni în joc...

Posibilitatea de a juca un joc strategic cu diferite nivele tactice, indiferent de partea aleasă. Vom găsi părți bune şi rele atât la alieni cât şi la oameni, cincisprezece teritorii de capturat în fiecare scenariu, putem asculta muzică de pe CD şi, bineînțeles, avem posibilitatea de a juca în multiplayer. Fani ai acestui război tiranic, o să vă simțiți ca acasă cu acest joc! Harta noii Terra este împărțită în 21 de provincii, fiecare cu o anumită rată de producție a energiei, mineritului şi cercetării. Fiecare provincie are „temă" de teren diferită, începând de la tradiționalul teren deşertic, trecând prin junglele întortocheate şi ajungând la munții împodobiți cu zăpadă. În fiecare teritoriu este esențial să construim o colonie care va reuşi să se apere singură, fiind foarte importantă în timpul unei bătălii. Este o variație mică (adesea insesizabilă) de la joc la joc, nu există hărți alese aleator şi, partea cea mai proastă, nu există opțiunea multiplayer (câtă distracție pierdută, auzi tu, să nu poți juca cu un prieten aşa cum vrei tu).

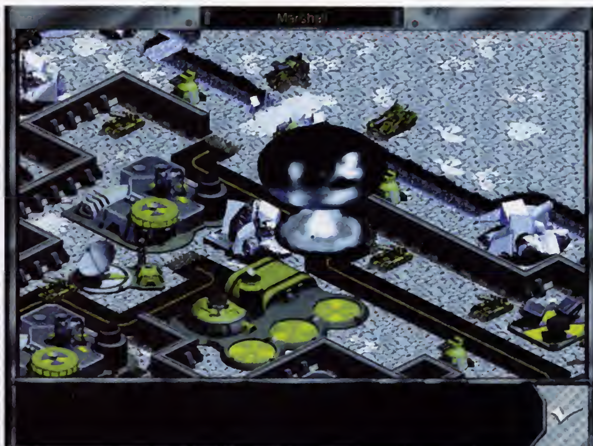


O poveste veche....

Nu ştiu cum se face că oriunde are umanitatea legătură cu ceva în acest imens univers, întotdeauna se va găsi o cultură alienă care e gata-gata să distrugă tot ce le stă în cale. Ei bine, să ştiți că *Fallen Haven* nu face excepție de la această regulă. Aşa cum decurge povestea, locuitorii bătrânului Pământ au hotărât că, dacă există o planetă cu condiții favorabile rasei umane, trebuie neapărat să mai fie cel puțin una în acest univers la fel sau chiar mai bună decât vechea planetă albastră. Astfel că cele mai inteligente (sau mai puțin inteligente) ființe umane au plecat spre Noul Rai. Şi le-a plăcut aşa de mult că s-au hotărât să cânte, în special „Uptown Girl". Dar, la un moment dat, intră în scenă şi Taurienii, care urau cântecele pământenilor, astfel că un război de cucerire este iminent.

Război, dulce război...

Fiind o strategie turn-based, *Fallen Haven* oferă două posibilități de joc. Prima este cea de strategie, unde ne construim structuri, minerim, strângem fonduri, pentru ca în final să atacăm și să invadăm o provincie. Ei bine, după ce invazia a avut loc, jocul trece în modul tactic în care ne apărăm ceea ce am cucerit. Așa cum se crede că va fi în viitoarele războaie, fiecare unitate arată și se comportă într-un mod unic, și bineînțeles că nici una nu este imună la alta. Ranger-ii sunt buni trăgători la distanță mare, dar se mistuie în focul (plasma) aruncată de inamic. Din desfășurarea poveștii putem spune că lumea din *Fallen Haven* crede că despărțirea Iugoslaviei a fost o idee grozavă. După despărțirea datorată neînțelegerilor dintre oameni, New Haven s-a împărțit în 21 de provincii, fiecare având propriile tactici și armamente, și fiecare neavând de gând să colaboreze cu altă provincie (ăștia nu au auzit de zicala românească: unde-i unu nu-i putere, unde-s doi puterea crește și dușmanul – alienii – nu sporește). Astfel că nou-veniții alieni au priceput situația și decid să o folosească în avantajul lor cucerind provincie după provincie, iar dumneata ești singurul de pe planetă (ești cel mai inteligent presupun) care își dă seama de amenințarea alienilor și de aceea încerci să scapi lumea de afurisiții ăștia de Taurieni. Cum? Trebuie să cucerești provincii ale confraților tăi, să le înarmezi și să le pregătești pentru marea bătălie (până ajungi să lupți contra alienilor este bine, este foarte bine, să ai cât mai multe provincii de partea ta, deci cu cât te miști mai repede, cu atât ai mai multe provincii față de alieni).







Câteva sfaturi: nu invadați niciodată un teritoriu fără a avea de partea voastră trei drop-ship, aceste unități vă vor ajuta în cazul în care calculatorul vă va ataca la următoarea mișcare; după ce v-ați dezvoltat energia (unul-două niveluri) pentru a putea avea mai multe mai multe turnuri, dezvoltați-vă weapon damage, rate of fire, și armour.

Ia să încheiem articolul ăsta strategic...

După dezastruosul joc de strategie scos de **Interactive Magic**: Destiny, ai crede că și-au învățat lecția și se vor lăsa de acest gen, dar ți-ai găsit! Dimpotrivă, acest lucru i-a făcut mai îndârjiți, au dat ce-au avut mai bun din ei și au scos *Fallen Haven* care este o îmbunătățire a ultimei monstruozități, cu toate că există unele chestii care ar trebui să fie prezente în orice joc de strategie (un standard să zicem), cum ar fi opțiunea de multiplayer, hărți aleatoare, și doar două campanii. Personal, îmi vine greu să cred că ăsta este un produs terminat, având în vedere că nu s-a făcut nici un efort pentru a te face să joci acest joc mai mult de două ori. Este monoton să începi un nou joc în aceeași poziție, ca să nu vă mai spun că în campania cu Taurienii primești mai multe teritorii la început.

Nyk

LEVEL DATA

Producător: Les Productions Micomeq
Ofertant: Interactive Magic Games
Hardware: Pentium 100, 16 MB RAM
Placă 3D: Nu
Multiplayer: Da
Platformă: Win 95

NOTA 82



Istorie, lupte, săbii, sânge şi...

M-am gândit că este timpul să mai învăţăm puţină istorie. Şi ca să nu ne plictisim citind din cărţile de istorie, mai bine ne delectăm cu un RTS (real-time strategy), în care putem trăi luptele duse de marii conducători de imperii: Alexander the Great, Hannibal şi Julius Caesar. Dar cine sunt aceşti conducători? Ciudaţii sângeroşi ale căror ambiţii diforme au ucis, sau eroii vizionari care au implântat în materia universului bornele destinului uman. Definiţiile se întrepătrund, iar părerile sunt împărţite toate converg însă către necesitatea de a cunoaşte cât mai multe despre această perioadă. Chiar şi despre partea militară a conflictelor. Iar calea cea mai potrivită nu este oare experienţa personală? Acest lucru poate fi realizat cu ajutorul unor simulatoare de luptă: *The Great Battles.* Realizată de **Interactive Magic** şi **Erudite Software,** seria de jocuri *Great Battles* reprezintă o reuşită încercare de readucere la viaţă a unor lupte istorice care au marcat soarta omenirii. Hannibal a trecut Alpii cu preţul unor sacrificii îngrozitoare, spulberând impresia de atotputernicie a Romei: în doar doi ani, 160.000 de soldaţi romani şi nenumăraţi civili sunt omorâţi. Alexandru cel Mare a strâns în puterea pumnului său întreaga vitalitate a lumii cunoscute. În sfârşit, în a treia parte, în vremea lui Caesar, republica romană se prăbuşeşte în vâltorile unui război civil.

De la munte pân' la mare...

Primul joc din această serie este *The Great Battles of Alexander* în care vei lua în mâini comanda armatei greceşti cu care vei duce campanii militare răsunătoare din Grecia până în Africa şi Asia. Întreaga lume cunoscută la acea vreme poate fi a ta. Poţi intra în pielea marelui Alexandru şi poţi conduce legendara armată a Macedoniei, pentru ca apoi să cucereşti rebelii greci şi să-i zdrobeşti pe perşi. Aşadar, dragi pasionaţi de RTS-uri, încercaţi să egalaţi sau chiar să depăşiţi geniul strategic al lui Alexandru şi să vă angajaţi armatele în diferite lupte ale lumii pentru a cuceri tot ce se poate cuceri şi pentru a rescrie istoria. Jocul are opţiunea de multiplayer sau posibilitatea de a-l juca în reţea şi pe Internet, ceea ce îl face mult mai interesant şi mai competitiv. Dar să ştiţi că AI-ul este destul de bun, putând să-ţi pună reale probleme.

Două mari oraşe, două mari imperii şi un singur general...

Cele două războaie cu imperiul roman i-au adus pe cartagieni la sapă de lemn. Aceştia din urmă au făcut cu greu faţă atacurilor romane şi, cum cea mai bună apărare este atacul, cartagienilor nu le-a rămas decât o singură soluţie, să încerce imposibilul. Şi cum acest lucru nu se putea întâmpla decât sub comanda unui mare conducător, cartagienii aveau nevoie de neînfricatul general Hannibal. Pentru a putea lupta împotriva romanilor trebuie să organizezi o campanie militară peste Pirinei şi Alpi, şi să încerci să convingi triburile întâlnite în cale să se alăture campaniei tale.

Sau poţi lupta de partea romanilor şi să zdrobeşti armata cartagiană. Astfel, poţi intra în pielea celor doi mari conducători din cel de-al doilea război Punic. Şi când eşti gata pentru o luptă adevărată încearcă opţiunea multiplayer, prin reţea sau prin Internet. Acestea sunt marile lupte ale antichităţii. Cel puţin în măsura în care există lupte mici.

Caesar, Caesar don't look down...

Jocul are ca scop declarat urmărirea cu cât mai mare atenţie a realităţii. Este un lucru bun însă să nu uităm că este vorba de realitatea secolului I înainte de Christos. Spre exemplu: unităţile erau organizate în două şiruri de soldaţi care înaintau scut lângă scut din motive defensive, iar dacă această structură se strica, ostaşii se retrăgeau în derută. În al doilea rând, anticii nu aveau o tehnologie foarte dezvoltată, în consecinţă marea majoritate a

Battles of Caesar





Battles of Hannibal





luptelor sunt corp la corp, cu săbii, sulițe, ghioage și alte arme, existând doar câteva unități de arcași și catapulte care să tragă de la depărtare mai mare. Există, în schimb, principii strategice specifice acelor vremuri, care presupun și ele tactici complexe dar de altă factură decât cele cu care ne-au obișnuit majoritatea jocurilor. În ceea ce privește organizarea unităților, în vremea lui Caesar au apărut câteva concepții noi. În comparație cu legiunile din vremea lui Scipio sau Alexandru, în perioada lui Caesar trupele regulate romane primeau toate același tip de echipament, fiind omogenizate în cadrul unor corhorte cu trăsături

Battles of Alexander



asemănătoare. În locul sulițelor de lungime egală, aceste unități primeau acum unele cu lungime variabilă, în funcție de poziția soldaților: cei din spate primeau o armă mai lungă care să ajungă la fel de departe ca și sulițele mai scurte ale celor din față. Există și alte deosebiri care privesc unități de mai mică importanță și diferite tehnici de luptă care în vremea lui Caesar fuseseră abandonate, modificate sau perfecționate. Toate acestea s-au materializat în reglajele aduse engine-ului și opțiunilor acestui joc. Pentru a mima factorii aleatori care influențează o luptă, jocul execută un număr mare de verificări random care pot duce la rezultate surprinzătoare, ce pot deranja un adept al jocurilor strategice mai apropiate de șah, cum ar fi Battle Isle. Există diferențe de calitate între unități de același tip, nedatorate experienței câștigate în timpul jocului, ci setate în funcție de antecedentele militare ale soldaților respectivi. Este mult mai ușor să nu ții cont de aceste diferențe, dar în acest mod se pierde o parte din principala atracție a jocului: urmărirea cu cea mai mare atenție a datelor istorice.

În concluzie...

The Great Battles reușește o imitare aproape perfectă a condițiilor de luptă din acele perioade. Alături de detalii privind aspectele militare propriu-zise, programatorii au acordat multă atenție și interfeței grafice. Unitățile și peisajul sunt desenate cu multă atenție fără a fi uitat nici un amănunt. În plus, toate mișcările sunt foarte bine animate. Dacă jocul este rulat pe un PC performant, care să-i satisfacă nevoile de memorie, acesta se dovedește a fi o atracție pentru toți iubitorii de jocuri de strategie



și de istorie militară antică. La un nivel de dificultate normal, cel care corespunde realității istorice, nu trebuie să ne așteptăm nici măcar ca primele lupte să fie ușoare.

Așa că... VENI, VIDI, VICI....

Wild Snake

LEVEL DATA

Producător: Erudite Software
Ofertant: Interactive Magic Games
Hardware: Pentium 133, 16 MB RAM
Placă 3D: Nu
Multiplayer: Da
Platformă: Win 95

NOTA 80

FUN STUFF

Hello again! Hai să vedem ce mai născocim şi luna asta... pentru că nu e tocmai treabă uşoară să scrii Fun Stuff-ul ăsta. Da' hai că am o idee, ce ziceți de un mic concurs?

Oameni buni, cea mai bună glumă de până acum (adică de când nu ne-am mai auzit) este că a reînceput şcoala. Domne' când am auzit eu că este iar 15 septembrie mi-au dat lacrimile, da' nu de bucurie. Ce să-i faci, asta este! Am intrat iar în clădirea aia care seamănă pe zi ce trece cu unele penitenciare de prin zonă.

One Cool Game!

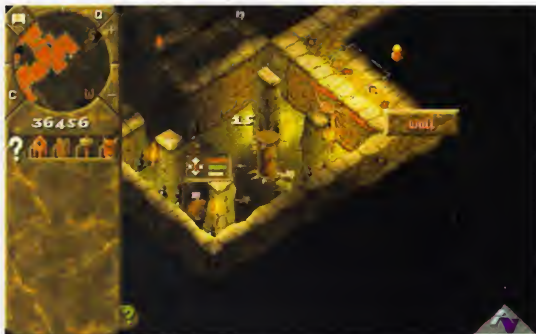
Eu m-am tot gândit la o treabă pe care vreau să o ştie tot gamerul român. În primul rând, vreau să vă spun ce idee de concurs mi-a venit mie în cap... Ce-ar fi dacă voi ați mai lăsa puțin temele alea pe care unii le aveți şi alții nu le aveți şi v-ați pune pe născocit joace? Vă spun eu ce-ar fi... Ar fi excelent! Uite, eu mă gândeam la un School Keeper. De ce nu? Dacă tot se ocupă ăştia de la Bullfrog de tot felul de Theme Games, cum ar fi manager de parc – Theme Park –, sau de spitale cum ar fi Theme Hospital de ce nu ar face şi un Theme School? Ar fi o idee superbă! Imaginați-vă cum ar arăta un astfel de joc. Ați începe prin a pune bazele unei şcoli într-un oarecare orăşel, după care faceți o cancelarie, nişte clase şi tot aşa până faci o şcoală întreagă! Jocul ar trebui să dispună de anumite opțiuni, cum ar fi alegerea



Nu vă speriați!! Tipul nu merge în camera de execuție, ci la ore. Dacă toți elevii au asemenea moral nici nu mă mai miră rezultatele de la Bac'98.



dintre funcția de elev şi profesor, mai explicit: să construieşti şcoala din punctul de vedere al unui profesor din ministerul educației naționale şi din punctul de vedere al unui elev. Dacă jucați din funcția de profesor va trebui să păstrați coeficientul de fericire al elevilor cât mai jos, adică trebuie să fiți ai naibii: să plezniți elevii la ore (Mulțumesc pe această cale casei de jocuri Bullfrog care a avut această idee cu pleznitul), să-i luați pe unii din mijlocul pauzei şi să-i duceți într-o clasă de tortură sau ceva de genul ăsta şi să-i aburiți cu tot felul de probleme în legătură cu programa de bacalaureat sau admitere sau orice alt examen care vă vine vouă în minte. Pentru a păstra coeficientul de fericire cât mai scăzut, va trebui să faceți nişte şcoli cât mai oribile: să faceți coridoare înguste, să nu renovați niciodată clasele, să creați un fond al şcolii cât mai mare, să faceți un orar cât mai greu, şi tot aşa... de fapt ştiți voi ce ingrediente trebuie. Pentru a crea un sistem de punctaj cât mai obiectiv am zis să se măsoare succesul



Încă una bucată variantă cameră de tortură. Asta cel puțin arată mai ca lumea.

în numărul elevilor picați la examene. Excelent domnule aceste sistem, cu cât pică mai mulți elevi, cu atât v-ați făcut treaba mai bine! Dacă așa un joc ar apărca pe piață, cred că aș fi primul care l-ar cumpăra.

Un alt punct de vedere...

Haideți să vedem cum ar sta problema privită din punctul de vedere al unui elev. Păi, la început ar fi la fel: va trebui să puneți o fundație (a nu se uita să plezniți muncitorii, pe care ar trebui să-i recrutați din rândurile profesorilor). După ce ați pus fundația trebuie să faceți școala perfectă! Adică: una bucată cancelarie mică fără geamuri (sau mă rog bătute în cuie) și situată în apropierea toaletelor, coridoare cât mai largi ce trebuie decorate cu tot felul de grafitti, niște laboratoare dotate în care cei ce vor să învețe să poată să o facă cât mai bine, o curte plină cu floricele pe câmpii (hai să le adunăm elevi!). Așa, acum să vedem ce facem cu atmosfera din clase. Eu zic să desființăm cataloagele (eee, nu am zis că nu mai trebuie să se învețe, din contră), după care să putem plezni profesorii (păi, cred că ar trebui o cameră specială, mică, în care trebuie plezniți, plezniți și iar plezniți – da' ce-mi place cuvântul ăsta!), așa ar mai trebui un orar cât mai lejer, iar materiile ar trebui să fie foarte ușor de învățat. În pauze ar trebui să fie o muzică cât mai enervantă pentru profesori (ceea ce ar trebui să contribuie la fericirea elevilor). Așa, pentru a vedea cât de bun sunteți în funcția de director al unei școli, va trebui să vedeți rezultatele de la examene care (și fiți atenți) vor trebui să fie foarte bune. Ca să înțeleagă tot poporu', va trebui să construiți o școală și un sistem utopic în care elevul să facă ce vrea, dar să și învețe, adică să învețe cu plăcere (chiar că utopic). Pentru o mai mare diversitate a jocului ar trebui inclus un nivel în care să trageți cu un aruncător de roșii după niște profesori care nu au fost precuminți. Pentru că zilele ăstea trebuie să mai dau și eu ochii cu unii profesori care s-ar putea să pună mâna pe un Level, trebuie să propun ca fiecare profesor care face o treabă foarte bună cu elevii sau care... chiulește cel mai mult de la ore să primească o medalie de aur!

Oameni buni, cam asta este ideea mea pentru un astfel de joc. Eu aștept cu nerăbdare să văd ce idei vă vor mai veni și vouă, singurul sfat pe care pot să-l dau fiecăruia dintre voi este să vă DAȚI DRUMUL LA IMAGINAȚIE! Cel care va veni cu ideea cea mai trăznită posibil (atât trăznită, cât și nostimă) va ajunge



Wow!!! Escape to paradise!! O asemenea sală de clasă mai că n-aș mai părăsi-o.

chiar în aceste pagini, la Fun Stuff și, dacă treburile vor merge bine, poate că o să dăm și niște cadouri mai mult sau mai puțin substanțiale.

Carma II

Mergând tot pe ideea unor astfel de jocuri, abia aștept să apară Carmageddon II în versiunea finală. Acum aveți ocazia să vedeți cam cum arată jocul (versiunea demo este pe CD-ul de luna aceasta) puteți să vă imaginați cam cum ar arăta editorul de pietoni din joc și gândiți-vă cam cum ar arăta jocul când în loc de niște zombies verzi și sluți ar apărea niște omuleți care seamănă izbitor de mult cu niște „prieteni" de-ai voștri sau cu niște profesori, rude, vecini și tot așa. Păi ar fi superb! Să mergi cu mașina și să calci o grămadă de astfel de pietoni. Ar fi total!

Acum puneți și voi mâna pe niște creioane sau pixuri sau ce vreți voi și spuneți-ne și nouă ce vă trece prin căpșorul ăla atât de nevinovat în aparență. Oameni buni... nu vă costă nimic (mă rog, un timbru poștal – apropos, taloanele alea pe care le trimiteți pentru concursuri și Top Ten le puteți pune în același plic)! Nu aveți nimic de pierdut! Așteptăm cele mai trăznite idei ale voastre!

Sergio



Una bucată variantă cameră de tortură. Nu contează cât de luminoasă și de arătoasă este că tot suferi crâncen în ea.



T-Leader 3D

Iată că în lumea jocurilor şi a accesoriilor pentru PC nu s-a spus încă totul. Pentru Nintendo 64 controller-ele cu design futurist au devenit un standard. Astfel, de ce n-ar exista şi pentru PC un model asemănător care să permită o utilizare mai uşoară a jocurilor gen Rayman, Quake, Mortal Kombat sau a simulatoarelor de avion sau de maşini. Şi într-adevăr, chiar de la prima privire îţi dai seama că lucrurile pot fi extrem de simple mişcând numai ministick-ul (trigger) aflat la-ndemână şi folosind cele şase butoane de foc. Pe lângă cel care se află sub „panoul de comandă" propriu-zis, mai există o serie de butoane cum ar fi Throttle (acesta putând fi folosit în cadrul simulatoarelor de zbor sau a simulatoarelor auto pentru a mări sau descreşte viteza, deplasând foarte simplu butonul spre stânga sau spre dreapta). În plus, T-Leader 3D a fost dotat cu patru butoane care pot fi setate pentru a schimba unghiul de vedere. După cum spun producătorii, butonul de navigare permite setarea lui T-Leader 3D ca fiind digital, CH Products şi Thrustmaster. Asta înseamnă că la setarea unui mod, aparatul va fi recunoscut în jocuri ca fiind Thrustmater, digital sau CH Products. Simplu şi la obiect. Bineînţeles, că aparatul se poate seta şi pe modul auto, astfel încât utilizatorul va fi scutit de orice alte probleme, aparatul recunoscând singur modul ce trebuie utilizat. Ministick-ul analog poate fi folosit extrem de simplu, iar cele şase butoane de foc îţi uşurează extrem de mult viaţa zbuciumată de gamer. Astfel, ajungi la concluzia că dacă ţii un T-Leader 3D în mână e imposibil să pierzi un joc. Dacă vă întrebaţi ce-i cu instalarea şi conectarea acestuia la calculator, atunci aflaţi că lucrurile sunt extrem de simple. După ce s-a făcut conectarea la calculator, nu-ţi mai rămâne altceva de făcut decât să foloseşti discheta livrată odată cu T-Leader 3D şi să urmezi instrucţiunile. Poftă bună!



Producător: Guillemot International
Ofertant: UbiSoft România
Tel.: 01/4111045
Fax: 01/4111080

Turbo Player PC

Ce poate fi mai frumos decât să ţii în mână ceva mic şi care să-ţi simplifice viaţa în cadrul unor jocuri ca Mortal Kombat sau alt joc gen SCARS?

Guillemot International s-a gândit tare mult la gameri, realizând pentru ei, contra-cost bineînţeles, numeroase produse pentru uşurarea utilizării unor jocuri, care altfel sunt destul de greu de jucat. Şi cum se prezintă Turbo Player PC? Mic, alb cu pete albastre (nu fac reclamă la Milka!) şi o grămadă de butoane. Pe lângă cele şase butoane de foc şi butonul de direcţionare mai există numeroase switch-uri (pentru care ţi-ar trebui un manual – care din păcate nu există!) care efectiv îţi oferă cele mai

negândite posibilități de setare a butoanelor. Dureri de cap ai la început când nu prea știi cum să-l integrezi sub Windows 95, dar odată ce-ai reușit să rulezi un joc care a recunoscut cu succes gamepadul, îți mai trebuie ceva timp să înveți ce fac diferitele switch-uri. Oricum, se pare că de această dată Fun Acces a realizat ceva mai complex, trebuindu-ți ceva experiență ca să folosești cum trebuie acest mic... Turbo Player! That's all folks!



Producător: Guillemot International
Ofertant: UbiSoft România
Tel.: 01/4111045
Fax: 01/4111080

Win Auto 98 Advanced Net Mouse



Șoricelul ergonomic de la **ATech** merită toată stima și respectul. Micuț și având la prima privire un design care imediat te duce cu gândul la ceva de nefolosit. Lucrurile nu stau chiar așa – aparențele înșeală! Odată ce-ai pus mâna pe el îți dai seama că acum ai ocazia de a folosi un mouse pe care, plimbându-l pe pad, cu siguranță că n-o să-ți amorțească mâna. Cele trei butoane au rezistență mică la apăsare, fiind astfel recomandat mai ales celor care au o mână sensibilă și care au capacitatea de a se mișca foarte rapid prin programe. Bineînțeles că butonul din mijloc poate fi setat pentru a permite acțiuni ca scroll up/down și zoom. Ei, cam asta ar fi!

Producător: ATech
Ofertant: Best Computers
Tel.: 094/566510
Fax: 01/6795742

WinTrack

Măi fraților, săriți că a aterizat OZN-u' la mine pe birou! Uău muică, da ce drăcovenie mai e ș-asta? Un mouse? N-ai prea zice! A, stai așa, c-am descoperit track-ball-ul, cele trei butoane și uite că am găsit și un loc să-l pun pe masă. Așaaa... la uite că are și-un adaptor PS2 – da' la mine nu-i cazu' să-l folosesc... De design n-are rost să vă mai vorbesc. Cred că l-ar băga-n boală și pe Clinton săracu'! Oricum, toate cele trei butoane sunt amplasate astfel încât se pot accesa foarte ușor. În plus, butoanele au rezistență la apăsare, adecvată folosirii acestui mouse în acțiuni mai lente, mai leneșe, mai de balerină așa... În rest, WinTrack s-a prezentat destul de bine, cursorul mouse-ului putându-se mișca fără nici un efort considerabil. Instalarea s-a făcut simplu și șoricelul a fost recunoscut ușor sub Windows.



Producător: ATech
Ofertant: Best Computers
Tel.: 094/566510; Fax: 01/6795742



SKYWELL

3Dfx MAGIC 3D II

Standard Features:
12Mb memory
4Mb frame buffer
8Mb texture memory
Suport 800x600x16bit
SLI cable included

Performance:
90Mpixel/sec full rate
for bilinear filtering with
LOD MIP-mapping,
Z-buffering,
alpha-blending
and fogging enabled
(180Mpixel with SLI)



Sediu: B-dul Dimitrie Cantemir
Nr. 2B, Bl. P1, Sc. 2, Et. 5, Ap. 39
Show Room: B-dul Dimitrie Cantemir
Nr. 2, Nefertiti (etaj)
e-mail: critando@fx.ro

3Dfx Interactive

5% REDUCERE!

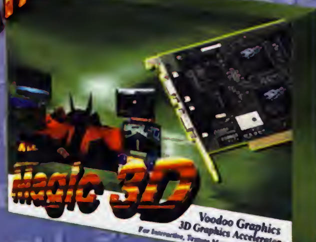
Decupează talonul și pe baza lui beneficiezi de această reducere pentru orice produs SKYWELL

Voodoo2





TOATĂ GAMA PRODUSELOR 3Dfx





Magic 3D

Mania 3D-ului



CRITANDO COMPUTERS SRL Tel.: 01-335.73.22 / 01-337.04.76

B.U.G. Mafia – „De cartier"

„Seniorii" genului rap în România, B.U.G. Mafia, au lansat de curând, mai precis pe 20 septembrie, la Club Martin, cel de-al cincelea album al lor: „De cartier". Aşa cum era de aşteptat, sute de fani au participat la lansare care, practic, a fost un adevărat concert B.U.G.. Grupul abordează genul gangsta-rap, fiind la ora actuală cea mai apreciată trupă de rap din România. Având deja o experienţă acumulată în cinci ani de activitate, trupa se detaşează net în „most wanted" în ceea ce priveşte muzica rap din România. Fiind în permanenţă la curent cu evoluţia acestui gen pe mapamond, B.U.G. şi-au perfecţionat stilul, astfel încât în acest moment sunt pe aceeaşi treaptă ierarhică cu marii artişti consacraţi ai genului.

Distribuitor: Sony Music

Apollo 440 – „Lost in Space"

După mai bine de un an de la lansarea albumului „Electro Glide in Blue", Apollo 440 revine în centrul atenţiei. Chiar dacă părea că timpul a fost lung, în toată perioada scursă băieţii nu au stat deloc. Munca de studio, chiar dacă nu numai pentru muzica lor, i-a ţinut departe de ochii publicului larg pentru o vreme. Întoarcerea s-a produs însă. Mai întâi a fost colaborarea lor cu Jean Michel-Jarre pentru piesa „Rendez-Vous '98". Apoi a venit perioada de lucrări alături de John Williams din care a rezultat tema muzicală a filmului TV „Lost in Space". Piesa, lansată în Marea Britanie la începutul lunii august, a făcut deja furori în toată Europa. Se dansează în mai toate discotecile şi nu lipseşte nici din topurile de specialitate.

Distribuitor: Sony Music

Ricky Martin – „La bomba"

Ricky Martin a lansat un nou single! Mai are nevoie de vreo prezentare? Frumosul interpret are la activ două discuri de platină, iar concertele sale din anul 1998 s-au desfăşurat cu casa închisă. Nu este o stea numai a lumii latino-americane, ci a întregului show-bizz. Este un superstar, piesele îi sunt cântate pretutindeni, iar femeile îl adulează. Mai mult decât atât, a pătruns şi în lumea televiziunii: Ricky joacă în ecranizarea de succes „General Hospital" a postului american ABC. Albumul „Vuelve", din care este extras şi acest ultim single este cel de-al patrulea al seducătorului Ricky şi este o strălucită combinaţie între pop, rock şi ritmuri latino-americane, atât de gustate în ultima vreme.

Distributor: Sony Music





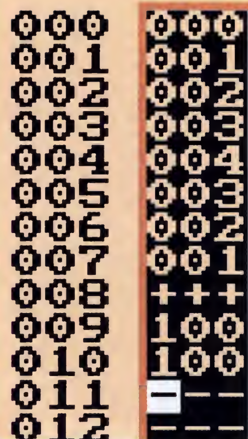
Double D – „Tu, doar tu"

În toamna acestui an, când piaţa muzicală românească este imensă, Double D găseşte din nou reţeta succesului. „Tu, doar tu", una dintre cele mai apreciate compoziţii Double D, este relansată la nivelul pe care îl merita. Maxi-single-ul conţine nu mai puţin de cinci variante ale piesei, dintre care una latino-americană şi una în engleză, dar şi o melodie nouă: „Ascultă-mă", o compoziţie în stilul caracteristic Double D, care vă va plăcea cu siguranţă. La acest maxi-single şi-au adus aportul şi Edy Schneider (DJ Phantom), Bogdan Cristinoiu, Daniel Alexandrescu, astfel că nu poate fi decât ceva tare de tot.

Distribuitor: Sony Music

Claude

MUSIC BOX



„Profesorul: ...Spune-ne, Popescule: ce-i muzica?
Elevul: Muzica este care cântă, dom'le.
Profesorul: Muzica iaşte aceea care ne gâghilă urechile într-un mod plăcut... "
(I.L.Caragiale - „Un pedagog de şcoală nouă")

Ce iaşte tracking-ul?

Tracking-ul reprezintă un mod de editare a melodiilor cu ajutorul calculatorului, folosind sistemul „step-by-step", specific sequencer-elor.

Astfel, notele sunt introduse pe rând, asigurându-ne controlul total asupra melodiei, instrumentelor, panning-ului. Programele ce folosesc ca metodă de editare tracking-ul se numesc (evident) tracker-e. Oricine se poate apuca de tracking, tot ceea ce aveţi nevoie fiind: ureche muzicală, perceperea ritmului, o viziune de ansamblu asupra unei melodii, un calculator, o placă de sunet decentă şi boxele aferente.

Tracking-ul nu necesită cunoştinţe muzicale în faza de început, editarea fiind posibilă şi „după ureche", ceea ce nu e recomandat. Pe de altă parte, odată ce avansaţi în tracking, veţi simţi totuşi lipsa teoriei muzicale, dar care se poate învăţa la momentul necesar.

Acest articol se adresează celor pasionaţi de muzică şi de sunet, care au suficientă voinţă si răbdare de a-şi însuşi informaţiile ce vor urma.

Impulse Tracker v2.14p3

Pentru punerea în aplicare a celor ce vor urma, veţi găsi pe CD-ul revistei programul Impulse Tracker versiunea 2.14, patch 3, ultimul release public al programului, care este freeware. De ce Impulse Tracker? Pentru că din punctul meu de vedere şi al altor câteva mii de trackeri de pe Internet, este cel mai performant, cuprinzând aproape toate facilităţile altor tracker-e, şi, în plus oferind noi posibilităţi.



Programul este realizat de Jeffrey Lim, (aka Pulse) şi rulează sub DOS sau Windows'95, cu care aţi putea avea ceva probleme de compatibilitate, de unde şi recomandarea de a-l rula în MS-DOS prompt. Sistemul necesar pentru a rula IT-ul este un 486 cu placa video VGA şi una din plăcile de sunet următoare:

PC Speaker ;-)	Sound Blaster AWE 32 *#
DAC on LPT	Pro Audio Spectrum
GUS, Hardware *	Pro Audio Spectrum 16
GUSMAX, Software *	Windows Sound System *
Interwave, Hardware *#	ESS 1868 AudioDrive *#
Sound Blaster 1.0 *	ESS 1688 AudioDrive
Sound Blaster 2.0 *	EWS64 Codec *
Sound Blaster Pro *	Ensoniq Soundscape VIVO *
Sound Blaster 16 *#	SoundTrack PCI *

Plăcile marcate cu „*" vor rula sub Windows'95. IT-ul conţine drivere externe pentru toate aceste plăci, şi în plus un MPU401 MIDI Driver ce permite introducerea de note în timp real cu ajutorul claviaturii MIDI (pentru plăcile ce beneficiază de MIDI Input, marcate cu #) şi un Disk Writer Driver (mono), pentru salvarea în format Wave (WAV) a melodiei editate sau a unor secvenţe.

Totodată, pentru posesorii de MMX au apărut drivere MMX pentru câteva plăci, ce permit utilizarea filtrelor rezonante, despre care vom vorbi mai târziu.

La rularea programului (într-o sesiune MS-DOS prompt, de preferinţă), acesta va autodetecta placa de sunet de care beneficiaţi, în cazul în care nu aveţi o placă de sunet exotică sau o configuraţie similară. Oricum, nu disperaţi, programul beneficiază de „command line help", apelat cu „it.exe /?", de unde veţi putea selecta placa de sunet, portul, IRQ-ul şi DMA-ul plăcii conform sintaxei (se presupune că le ştiţi).

IT-ul foloseşte memoria extinsă (EMS) pentru a încărca sunete şi melodii, prin urmare utilizatorii de MS-DOS 6.22 vor avea nevoie în CONFIG.SYS de următoarele linii: DEVICE=<calea>\HIMEM.SY

DEVICE=<calea>\EMM386.EXE RAM H=255

unde <calea> reprezintă calea unde se află 'himem.sys' si 'emm386.exe'.

Noțiuni muzicale de bază

Impulse Tracker-ul (ca de altfel toate tracker-ele) lucrează cu module.

Modulele reprezintă fișiere cu un anumit format în care sunt stocate informațiile unei melodii, adică instrumentele, notele ce sunt cântate, efectele din melodie, precum și alte specificații. Modulul reprezinta „sursa" melodiei, el este compus din pattern-uri. IT-ul salvează module în format propriu, cu extensia *.IT (ex. level.it).

Pattern-urile sunt o grupare de note, cu specificațiile aferente, ce constituie o mică parte din melodie. Notele sunt cântate în ordinea în care au fost introduse în pattern. IT-ul permite lucrul cu 200 de pattern-uri, ceea ce este mai mult decât suficient pentru o melodie. Un pattern este compus din „channels" și „rows".

Un „channel" (adică canal) reprezintă o înșiruire de „rows" (să le spunem linii). Spre exemplu, un pattern cu două canale active conține următoarele informații:

Row	Channel 1	Channel 2
000	C-5 01 22 .00	00
001	G-5 01 32 XA0	00
002	C-6 01 64 GFF	E-6 03 .. .00
003	00	00
...	00	00
...	00	00
064	00	00

G-5 01 32 XA0 reprezintă:

G - nota Sol, fiind folosit sistemul american de notare unde

La=A,Si=B,Do=C,Re=D,Mi=E,Fa=F,Sol=G

5 - octava a cincea, ca fiind octava de baza, standard, a tracker-elor

01 - instrumentul 1 din biblioteca de instrumente

32 - instrumetul este cântat la volumul 32 din 64, deci la jumătate

X - efect reprezentând panning-ul

A0 – specificația panning-ului

Prin urmare, programul va cânta întâi un Do, în linia 000, apoi nota Sol în octava a 5-a (adică Sol natural), cu ajutorul instrumentului 1, la jumătate din volumul normal al instrumentului, plasând sunetul spre dreapta față de mijlocul boxelor, apoi, în linia 002, Do în octava 6 cu primul instrument, la volumul inițial cu efectul G și, în același timp, un Mi în octava 6, cu instrumentul 3, la volumul inițial, fără nici un efect. Deci, într-un pattern cu 64 de linii vor fi cântate toate notele din fiecare canal aflate pe prima linie, apoi cele de pe a doua și tot așa până la linia 64.

Impulse Tracker-ul lucrează cu maxim 64 de canale reale (depinde de placa de sunet) care se pot extinde la 256 de canale virtuale, lucru pe care il voi explica la timpul său, iar pattern-urile conțin până la 200 de linii, deși în mod default sunt prezente doar 64.



Cum îl fac să cânte?

Taste globale pentru a utiliza IT-ul:

F1 - help (foarte util, senzitiv în funcție de context)

SHIFT-F1 - MIDI screen (configurația MIDI pentru MIDI In și Out)

F2 - editorul de pattern-uri (apăsând F2 în el veți accesa opțiunile patternului, iar cu CTRL-F2 accesați optiunile pentru mai multe pattern-uri)

F3 - lista sample-urilor (acesta este lista în care se încarcă sample-urile, care sunt de fapt instrumentele de care vă vorbeam - instrumentele în IT sunt de fapt ceva mai complicate)

CTRL-F3 - librăria sample-urilor (va poziționează pe harddisk de unde vă puteți încărca în lista de mai sus sample-urile dorite)

F4 - lista instrumentelor

CTRL-F4 - librăria instrumentelor

F5 - play song (cântă modulul încărcat sau afișează informația deja play-ată)

CTRL-F5 - play song

F6 - cântă pattern-ul curent (navigarea între pattern-uri se face cu 'grey +' sau 'grey -' sau cu CTRL Right,CTRL Left)

F7 - cântă modulul de la linia pe care este poziționat cursorul

F8 - stop playback (una din cele mai utile taste :-))

F9 - load module (fereastra de incarcare a modulelor)

SHIFT-F9 - editorul de mesaje (care sunt apoi salvate în interiorul modulului)

F10 - save module (fereastra de salvare a modulelor)

F11 - ordinea în care vor fi cântate pattern-urile și panning-ul canalelor (apăsând F11 în acest screen va apărea și volumul canalelor)

F12 - variabilele cântecului (viteză,volum,etc.)

CTRL-F12 - paleta de culori a Impulse Tracker-ului

Mă opresc aici pentru a vă da ocazia de a va familiariza cu programul. Pe scurt, apăsați F9 pentru a încărca un modul, F5 pentru al play-a și F8 pentru total silence. În numărul următor vom vorbi despre editarea propriu-zisă, până atunci veți găsi pe CD-ul revistei câteva module și utilitare pentru IT.

Happy tracking!

dERMON

Efecte tridimensionale
Dansul texturilor

Grafica 3D pe calculator se apropie tot mai mult de perfecțiune, dar, din păcate, realizarea este din ce în ce mai complicată. Multe aplicații pornesc de la premisa că se cunosc termeni precum Alpha Blending şi Z-Buffering.

Animații mlădioase, fără treceri bruşte ale unor obiecte complexe, ornate cu o multitudine de efecte senzaționale, pe fundaluri realiste - pretențiile entuziaştilor graficii 3D pe calculator sunt foarte greu de mulțumit. Mai ales că este vorba de CPU-uri din ce în ce mai puternice şi plăci grafice tot mai performante, care asigură o creştere constantă a vitezei şi, totodată, a calității de reprezentare, cele două componente amintinte împărțindu-şi în mod inteligent calculele 3D.



De la un jucător experimentat se aşteaptă astăzi să se descurce cu diferitele efecte 3D.

Grafică 3D: cadre de sârmă din CPU...

Principiul de bază al graficii 3D pe calculator este, în sine, destul de simplu: toate obiectele reprezentate sunt construite inițial din poligoane. Procesorul calculează coordonatele colțurilor acestor poligoane şi le uneşte apoi prin linii, astfel că se formează un grilaj (wireframe).

Acest proces este numit şi *tesselation* (to tesselate = realizarea unui mozaic). Grilajul devine cu atât mai fin cu cât are mai multe ochiuri, anume cu cât un obiect este realizat din mai multe poligoane. Pentru fiecare obiect în parte este apoi calculată poziția geometrică, raportată la privitor. Până în acest punct, CPU-ul - respectiv unitatea în virgulă mobilă (FPU) a procesorului - este cel care preia, în mod normal, calculele.



Chiar şi cele mai realiste explozii sunt compuse dintr-o succesiune rapidă de texturi. Ca exemplu focul de artilerie din *Incoming*.

Poligoane înveşmântate şi împodobite de placa grafică

Din acest moment intră în joc placa grafică: pentru că acum poligoanele trebuie acoperite cu modele (texturi), pentru a realiza suprafața corespunzătoare obiectului. Aceste modele sunt numite *texturi*, procesul în sine *texture mapping* (aplicarea texturilor). În final se apelează şi la o serie de *filtre*, pentru ca obiectele să pară cât mai reale: umbre, oglindiri, detalii ale suprafețelor şi transparență - pentru a da numai câteva exemple.

A mai rămas apoi „doar" reprezentarea propriu-zisă a obiectului cu toate efectele de rigoare: *renderizarea* (adică aplicarea pe suprafață) şi reprezentarea pe monitor.

3D nu este întotdeauna egal cu 3D

Toată afacerea se complică însă din cauza diferitelor stații, pe drumul parcurs spre monitor de grafica 3D. Deoarece până în prezent nu au fost stabilite standarde universal valabile, fiecare programator apelează la diferite API-uri grafice (*Application Programming Interface* = interfață de programare). Şi aici intră

în discuție ori DirectX 5 de la Microsoft ori o interfață de programare adaptată la anumite plăci grafice ca de exemplu Glide de la 3Dfx.

Pentru că, pe de altă parte, nu există nici un set de funcții stabilit concret pentru plăcile grafice 3D, nici comenzile 3D-API nu vor fi executate la fel pe diferite platforme hardware. Unele efecte pot arăta total altfel pe diferite plăci 3D. Uneori chiar un nou driver modifică imaginea.

Reprezentarea de imagini statice complexe nu ține totuși de domeniul plăcii 3D, al cărei scop practic este animația rapidă din jocuri. De aceea există o serie întreagă de tehnici 3D, care asigură în final animația fluidă.

Pentru o animație de calitate trebuie calculate cât mai multe frame-uri pe secundă. Aici intră în acțiune rutine proprii ale programatorilor și producătorilor de cipuri. Acestea sunt secrete de firmă bine păstrate, pentru că în acest domeniu concurența este acerbă.

Puteri depline pentru utilizator

În cazul în care resursele sistemului nu sunt tocmai abundente (iar pentru grafica 3D, acestea nu sunt niciodată în surplus) este important ca programatorii să ofere anumite funcții, a căror aplicare rămâne la latitudinea user-ilor. Astfel, utilizatorul poate decide dacă preferă o animație fluidă sau, mai degrabă, pune preț pe efecte ieșite din comun, pentru că, pentru el, calitatea imaginilor reprezentate este mult mai importantă.

Aceste opțiuni 3D se găsesc de regulă într-un meniu numit Graphics Setup sau Video Options. Aici pot fi activate respectiv dezactivate efectele corespunzătoare printr-un simplu clic de mouse.

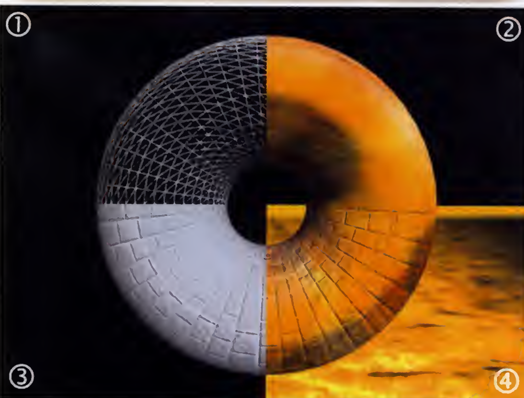
Unele jocuri solicită însă și introducerea unor parametri în linia de comandă. În acest caz nu mai există altă șansă decât consultarea fișierelor **readme** ale aplicației sau răscolirea prin paginile Internet ale producătorilor, pentru a găsi parametrii adecvați.

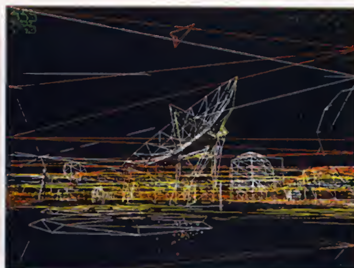
Lumină la orizont

În branșa 3D, termenii pentru aceste opțiuni nu sunt nici pe departe uniformi. Din fericire există câțiva termeni de specialitate pentru care s-a cristalizat o definiție univocă.

Pentru a vă simplifica navigarea prin diversele setup-uri 3D, CHIP a colecționat pentru dumneavoastră cele mai importante noțiuni.

Se ia un *cadru de sârmă* (1) și se îmbracă cu o *textură* (2). Apoi se adaugă *Bump Map* (3). La sfârșit se mai picură ceva *Environment Map* cu tot cu fundal (4) - și gata este colacul zidit în deșert.





Așa arată Action-Shooter-ul Incoming, după ce CPU-ul și-a îndeplinit sarcina: după calcularea poligoanelor, toate cadrele de sârmă sunt construite și poziționate conform unghiului de vedere al privitorului...



Aceasta este opera plăcii grafice: toate obiectele sunt acoperite cu texturi adecvate, iar pe antenele radarelor se recunosc umbre realiste.

Alpha Blending: Un procedeu de calcul pentru transparența obiectelor, utilizat îndeosebi la reprezentarea sticlei sau apei, dar și pentru flăcări. Fiecărui punct al texturii i se atribuie încă o valoare, valoarea *Alpha*, care descrie transparența. În mod normal, aceasta este o valoare de 8 biți, care acoperă domeniul 0 (total transparent) până la 255 (corp solid, opac). Suprapunerea mai multor obiecte parțial transparente se numește *Blending*.

Filtrarea anisotropică a texturilor: Procedeu de calcul, care folosește pentru texturarea diverselor forme de obiecte



În scena City din Final Reality s-au folosit pentru reprezentarea ceței și cupolelor de sticlă (dreapta) texturi ce par transparente, datorită lui *Alpha Blending*.

diferite metode de filtrare (an = nu, iso = egal, trop = formă), pentru ca efortul de calcul să fie cât mai mic. Modul concret de funcționare variază de la un program la altul, însă esența este următoarea: pentru egalizarea culorilor nu se iau în considerare pixelii din imediata apropiere, ci cei „logici". Cum se ajunge la algoritmul de calcul rămâne însă un secret al programatorilor.

Anti-Aliasing: Inesteticele efecte de trepte, care apar prin reprezentarea pixelizată a liniilor, sunt ameliorate prin faptul că pentru pixelii din zona treptelor se calculează o medie din culoarea de fundal cu cea a liniei. Același efect este obținut și prin acoperirea pixelului din fundal cu un pixel transparent de culoarea obiectului din prim plan.

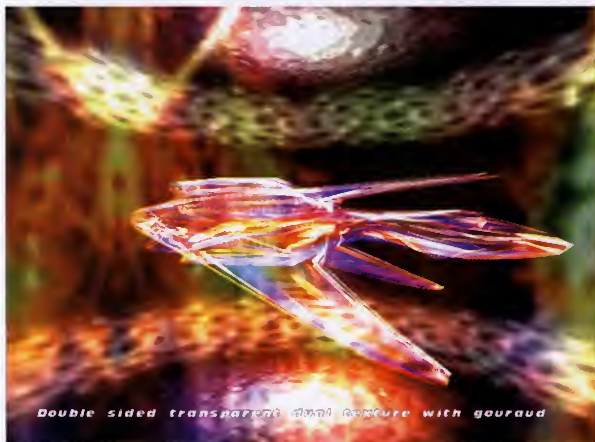
Doar puține plăci grafice stăpânesc în prezent anti-aliasing



Această navetă spațială din *Final Reality* este acoperită cu texturi care încă nu sunt adaptate la mediu.



De această dată s-a adăugat un Environment Map, pentru ca suprafețele să reflecte lumina.



prin hardware, astfel că acesta este calculat de multe ori prin software. Dar acest lucru poate ştirbi până la 40% din performanța aplicației.

Filtrare bilineară: Estomparea unor asemenea trepte poate fi realizată şi cu ajutorul texturilor. În acest scop se preiau din texturile alăturate câte patru elemente învecinate (texel = elemente de textură), pentru a calcula din câte două dintre ele o nouă valoare medie pentru culoare. Apoi, din cele două rezultate se va calcula o nouă medie - de unde şi numele de „bilinear".

Filtrarea bilineară este un efect care contribuie considerabil la ridicarea calității graficii - dar şi o exagerare în utilizare duce la reprezentare ştearsă, spălăcită. Acest efect este adecvat cu precădere pentru texturi care se află foarte aproape de privitor (adică în prim planul imaginar).

O extrapolare a acestui principiu duce la filtrarea „trilineară": aici se recalculează încă o dată rezultatele filtrării bilineare. Acest lucru necesită din nou timp de calcul, dar reprezentarea poate fi şi mai mult îmbunătățită.

Bump Mapping: O noutate printre efectele 3D este Bump Mapping (Bump = cucui), care până acum este stăpânit doar de plăcile Voodoo II. Pentru a obține o distribuire cât se poate de realistă a luminii şi umbrelor pe texturi, se atribuie fiecărui pixel de pe textură o valoare suplimentară de adâncime. În momentul în care o rază de lumină cade pe un punct, se măreşte luminozitatea acestuia şi, implicit, se creează impresia că acesta iese în evidență din textură (vezi imaginea).

Color Keying: Un procedeu, prin intermediul căruia texturile pot fi definite ca parțial trasparente. Spre deosebire de Alpha Blending, de această dată există numai două variante: pixelul texturii ori este, ori nu este transpa-rent. Color Keying apare cu precădere la reprezentarea copacilor sau a gardurilor. O implementare greşită apare atunci când spațiile goale sunt umplute cu puncte negre sau cu pixeli transparenți.

Dithering: Recalcularea bitmap-urilor cu o adâncime mai mare de culoare la un nivel mai redus se numeşte Dithering. Scopul acesteia este pe de o parte economisirea de resurse, deoarece calculatorul va lucra cu cât mai puține informații de culoare pentru obiectele îndepărtate. Dar la nevoie, adică atunci când privitorul urmăreşte de aproape o anumită textură, el are posibilitatea de a reprezenta treceri fine de culoare, cu adâncime mare a culorilor. Dithering-ul trebuie să apară cât se poate de fluent şi fără distorsiuni ale culorilor.

Double Buffering: Pentru a obține o trecere cât se poate de fluidă între imagini trebuie ca acestea să fie afişate cât mai repede una după alta. Pentru a obține efectul, fiecare (imagine) framă este construită în prealabil în memoria plăcii grafice (Frame Buffer), pentru a fi uşor accesibilă. La o rezoluție de 640 x 480 vor fi necesari, de exemplu, 640 x 480 (pixeli) x 16 (biți adâncimea culorii) x 2 (imagini), adică aproximativ 9.830.400 biți, adică 1,2 MB memorie a plăcii grafice.

Dacă sunt construite în prealabil chiar două imagini, se vorbeşte despre „Triple Buffering". În acest exemplu de calcul va creşte necesarul de memorie la 1,8 MB. Astfel, dacă nu sunt stocate alte texturi în memoria plăcii grafice, va fi suficientă o placă cu 2 MB pentru un Tripple Buffering la o rezoluție de 640 x 480.

Environment Mapping: Pentru a reprezenta suprafețe reflectorizante, cum ar fi ferestrele, placa grafică calculează obiectele din jurul acestora şi sursele de lumină.

În acest mod, imaginea devine mai realistă, mai ales dacă este în mişcare. Pe de altă parte însă, Environment

Acest studiu demonstrează modul în care poate fi realizat un obiect transparent cu *Alpha Blending*, la care s-a adăugat şi *Gouraud Shading*.



Acest contemporan străluceşte atât de metalic deoarece pe suprafaţa sa au fost aplicate mai multe texturi care reflectă lumina în mod diferit.

Mapping necesită şi foarte multă putere de calcul.

Fogging: Fogging simulează, după cum sugerează şi numele (fog = ceaţă), ceaţa sau, după caz, şi smog, vapori sau amurg. Este un efect adecvat pentru scenele care se desfăşoară în natură. Fogging-ul se foloseşte însă şi pentru a reduce numărul de poligoane pentru a păstra în anumite limite necesarul de putere de calcul: un obiect dispărut în ceaţă nu mai trebuie calculat.

Lens Flaring: Este un efect special, care imită reflectarea razelor de soare, care cad într-un anumit unghi pe un obiectiv (unghiul de vedere al privitorului). Obiectivul poate scoate în evidenţă în acest mod - în funcţie de context - un parbriz sau un cockpit.

Acest efect este foarte eficace în medii unde spectatorul trebuie să se uite în sus, adică spre soare.

Mip Mapping: În funcţie de distanţa la care se află privitorul se folosesc bitmap-uri cu diferite rezoluţii pentru aceeaşi textură (Mip = Multum in parvo, adică ceva de genul „mult în puţin"). Cu cât este mai aproape obiectul de privitor, cu atât este mai mare rezoluţia selectată, pentru a evita o reprezentare grosieră. Însă pentru obiectele aflate în depărtare se poate păstra o rezoluţie mai mică, diferenţa oricum nu se poate vedea - şi se econo-miseşte din necesarul de putere de calcul. Va fi însă pro-blematică trecerea de la o treaptă de rezoluţie la alta (Level of details, pe scurt LODs).

Corectarea perspectivelor: Suprafeţele, care se întind din prim plan spre fundal, sunt - banal, dar adevărat - în faţă mai mari decât în spate. Dacă se încearcă economisirea de timp de calcul, neluând în seamă toţi vectorii spaţiali, ne vom confrunta cu distorsiuni şi rotaţii nenaturale ale texturilor.

Shading: Umbrele sunt foarte importante pentru o reprezentare 3D realistă. La începuturile acceleratoarelor 3D se folosea *Flat Shading* pentru calcularea umbrelor, unde fiecărui poligon i se atribuia o singură valoare de luminozitate. Astăzi s-a impus mai performantul *Gouraud Shading*. Calcularea valorii de luminozitate pentru fiecare colţ al poligonului face ca obiectele să aibă umbriri mult mai fluide.

Z-Buffering: Un procedeu, la care se iau în considerare, în afară de informaţiile de poziţie pe orizontală (x) şi verticală (y), şi adâncimea (z). Coordonata z permite stabilirea poziţiei tuturor obiectelor vizibile privitorului. Avantajul: Obiectele invizibile nu trebuie calculate.

Un minim pentru Z-buffer este o adâncime de 16 biţi, rezultate mai bune oferind noile plăci grafice, care pot reda cu 8 MB Video-RAM şi un Z-buffer de 32 de biţi.

Viitorul în 3D

Atâta timp cât concurenţa din sectorul 3D va rămâne atât de acerbă, cum este în momentul de faţă, producătorii de plăci grafice vor veni în permanenţă cu tot felul de noi termeni sonori şi senzaţionali. Faptul că nici chiar Microsoft nu a reuşit să impună un standard, dovedeşte dinamica acestui domeniu.

Direct X 6: În sfârşit un standard?

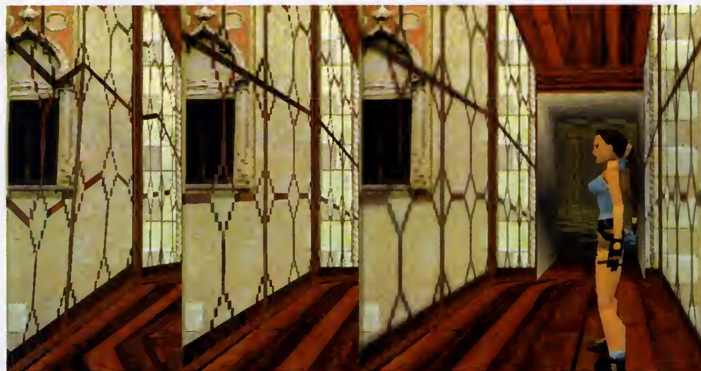


Greu de crezut că aceste valuri catifelate sunt formate din 8192 poligoane texturate, ale căror informaţii de adâncime sunt obţinute din *Z-Buffer*.

Această stare de fapt s-ar putea totuşi schimba în curând. Microsoft a lansat *Direct X 6*, o nouă versiune a lui *Direct3D*, care oferă pentru prima oară un set de funcţii 3D.

În plus, Direct X 6 susţine şi noile funcţii speciale 3D, care vor fi integrate în procesoare Intel, pe de o parte, şi AMD/Cyrix/IBM/IDT pe de altă parte. La Intel este vorba despre Katmai, în timp ce ceilalţi producători de procesoare lansează 3DNow!. Deoarece primele rezultate cu K6-2 au fost promiţătoare, se pare că şi această luptă va deveni captivantă.

Nici producătorii de plăci grafice nu dorm. Dimpotrivă, odată cu Matrox şi S3 vor reintra în joc luptători mai vechi. Sunt aşteptaţi de asemenea şi noi concurenţi. Cu alte cuvinte, ne putem bucura de pe acum



Lara Croft fixează un perete. La imaginea din stânga nu s-a aplicat efectul de *corectare a perspectivelor*. Din secvenţa din mijloc s-a eliminat acest neajuns, dar imaginea este încă granuloasă. Abia în urma *filtrării bilineare* (dreapta) obţinem aspectul dorit.

Mister Postman

Voican Ioan Laurențiu – Buzău

Salut LEVEL boys!

Ce-aş avea să vă spun... A... da! (bla...bla!) În sfârşit am ceva să vă întreb. Probabil nişte întrebări cam prosteşti, dar având în vedere faptul că eu am calculatorul de câteva luni, se-nţelege. Spre exemplu, dacă eu am un calculator Pentium 233 MHz, 16 MB RAM, ...(Urmează nişte fraze pe care nici măcar cei de la CIA nu cred că ar fi în stare să le descifreze!). Aş vrea să fac rost şi de un accelerator grafic, dar ţinând cont că mai vreau să-mi achiziţionez şi o imprimantă HP Laser Jet 5L care cred că este una din cele mai bune (nu credeţi?) şi v-aş ruga să-mi spuneţi d-voastră preţul ei, deoarece încă nu-l ştiu... (Urmează apoi nişte laude la felul în care este realizată revista etc.!) Ţineţi-o tot aşa, şi-o să fiţi cei mai buni! Vă spun eu!

Bye!

Servus!

Cum să zic, mi-e un pic teamă de omul ăsta! Am citit scrisoarea de trei ori şi tot nu m-am prins ce probleme avea el cu hardware-ul şi nu ştiu la ce-i trebuie imprimantă dacă tot nu scrie pe limba românească. Oricum, preţul la HP Laser Jet 5L îl puteţi afla de la distribuitorii HP dar, oricum, decât o imprimantă mai bine o placă 3Dfx sau 3D. Nu credeţi?

Cool stuff, ha!?

Flame – dintr-un oraş nespecificat!

Salut,

Este prima oară când vă scriu şi de aceea vă rog să nu vă supăraţi dacă am să vă critic mai mult decât am să vă laud pentru numărul din septembrie.

Am să vorbesc despre fiecare rubrică în ordinea în care apar în revistă. (Urmează o prea lungă analiză a articolelor pentru care nu putem aloca din păcate spaţiu – oricum, unele afirmaţii sunt cam trase de păr!)

Mult succes în continuare!

Uia!

Mulţam pentru scrisoare! Cred că această scrisoare l-ar fi adus în pragul disperării pe cel care se ocupă de paginare. În unele chestii ai dreptate – nu zic nu! – însă în legătură cu Starcraft, te-aş ruga să mai citeşti odată articolul respectiv. Am spus foarte clar că Starcraft nu dispune de grafica 3D reuşită a unor jocuri precum Myth sau TA, însă arta 2D şi-a spus încă o dată cuvântul. E aşa greu de înţeles? Eu zic că nu! Ai spus că ţi se pare că în revistă spaţiul dintre cele două coloane de text este un pic cam mare. Poate că ai vrea să nu mai existe nici un fel de coloană, ci doar un text aruncat aiurea cu ceva poze pân el. Oricum, mă bucur că mai există şi câţiva care vin cu propuneri şi ne ajută să facem un LEVEL mai bun.

Hai noroc!

Guguianu Gabriel – Bucureşti

Băieţi,

În primul rând aş vrea să-mi cer scuze pentru pasta roşie cu care scriu – alta n-am. În al doilea rând (!?) nu mai există, aşa că să trec la treburi serioase.

Voi sunteţi preferaţii mei de când aţi reuşit să-i întreceţi pe cei de la Computer Games. Totuşi sunt unele lucruri care mă deranjează la voi. O chestie ar fi faptul că umpleţi pagini (chiar dacă acum aveţi 100) cu tot felul de prostii: cheat-uri, multimedia, filme. Nu puteaţi pur şi simplu să le faceţi txt şi să le înghesuiţi pe CD? Că spaţiu ar fi, şi voi să vă ocupaţi paginile alea cu prezentări de jocuri sau de hardware? Cheat-urile or fi pentru ăia care n-au CD sau ce? Eu credeam că este o revistă pentru gameri – Multimedia ducă-se! Filme – nu aveţi pentru CD? Sau trebuie un pic de reclamă şi-n paginile revistei. Faceţi şi voi reclama aia mai mică. După ce v-am zăpăcit atâta vreau să vă mai spun că JUMP TO THE NEXT LEVEL – e sucks – prea lungă pentru ce vreţi voi să fie. Mai bine LEVEL UP sau GO NEXT LEVEL ori something, da aşa nu sună ca lumea! (Urmează nişte fraze peste care sunt sigur că aţi sări – aşa că să trecem direct la partea de jos a scrisorii!

DID I MENTIONED THAT LEVEL RULES?

Anyway, I'll be seeing you!!!!....

Yo man!

Cheat-urile le-am scos din revistă în momentul în care-am pus pe CD DLH-ul! Filmele şi multimedia or să rămână pentru o vreme-n revistă, pentru că mai sunt oameni care apreciază rubrica respectivă şi de abia aşteaptă să o citească. Şi să fim serioşi – tu nu ai vrea să afli ceva mai mult despre un film mult aşteptat sau despre albumul al unei formaţii renumite? În LEVEL trebuie satisfăcute toate gusturile, iar noi încercăm să facem exact acest lucru. Şi nu ştiu ce-ai avut cu JUMP TO THE NEXT LEVEL! Mie mi se pare că este chiar uşor de spus – cu condiţia să nu fi bâlbâit. Tu eşti bâlbâit? Deviza noastră are mai multe înţelesuri. Prima variantă ar fi că sugerăm cumpărarea următorului LEVEL. A doua variantă ar fi că le dăm de înţeles cititorilor că LEVEL îi ajută să sară la următorul nivel, stadiu şi chiar le dă ceea ce au nevoie pentru a învăţa mai multe despre jocuri şi piaţa acestora – informaţii. Cu o chestie ai dreptate: LEVEL RULES!

De-abia aştept să te revăd!

Verciuc Mihai – Suceava

Dragi prieteni,

Urmăresc de mult timp revista LEVEL şi mărturisesc deschis că-mi face o mare plăcere să observ nivelul calitativ la care aţi ajuns (dacă ţinem cont că numărul 2, de exemplu, conţinea pe lângă CD, 2 coperţi care, oricum, se străduiau să completeze lipsa spaţiului). ... (texte, texte , texte, fraze, propoziţii...) Ah, era să uit: oare este posibilă includerea unor jocuri (sau a unui joc) full pe CD? Ar fi „cool" de tot! Cu acestea v-am zis (sau scris) cam totul. Să auzim de bine şi noi realizări!

Hello!

Am citit scrisoarea ta cu un interes deosebit! Pe cuvânt, da' cu jocu' full trebe să o lăsăm mai moale că nu funcţionează după cum vrem noi. Ca să bagi un joc full îţi trebe' marafeţi mulţi şi noi nu-i avem. Mai băgăm şi noi câte un joculeţ acolo pe care l-a uitat Cel de Sus în vreun colţ prăfuit din arhivele firmelor. Asta-i tot ce putem face – sorry!

O zi ca-n filme! (Sau o noapte – cum vrei!)

ANTI-ROBO – Să fie din Braşov, din Cocomârla...

Hi!

Felicitări pentru mărirea numărului de pagini şi mai ales pentru cea mai beton rubrică a revistei: Fun Stuff – pe care n-ar strica s-o măriţi. Vă scriu pentru a vă ruga să mai trataţi la review şi jocuri ca SettlersII, Warcraft II, HeroesII, Lords of the Realm, etc. Observ că tot mai mult teren câştigă jocurile de racing sau cele de tipul Quake. Eu sunt un împătimit al strategiei şi ador jocurile de tipul celor amintite mai sus (din cauza celui mai marfă joc de strategie – Age of Empires – era să pic bacul). Ce mă nemulţumeşte este faptul că noile jocuri de strategie tind să aibă subiecte tot mai extraterestre şi un aspect suprarobotizat. Să luăm ca exemplu „părintele" jocurilor de strategie – Warcraft II: în loc să fi adăugat noi unităţi sau să aducă îmbunătăţiri graficii, AI-ului, etc., cei de la Blizzard au „copt" Stracraftul. Aici unităţile sunt reprezentate de maşinării care de care mai sofisticate sau de monştri care se cred „bestiali", toate acestea fiind proiectate pe un fundal respingător şi încâlcit. Adunarea resurselor se face cu nişte nave ultramoderne asemănătoare unor aparate de sudură (!?); după părerea mea sunt mult mai amuzanţi ţăranii sau peonii din Warcraft care se bulucesc la intrarea în mină sau lovesc cu voinţă copacii pentru a aduna resurse pe care apoi le transportă cu grijă.

Pe lângă savuroasele replici din Warcraft, în noul RTS creaturile nu sunt în stare decât să bolborosească. Consider mult mai primitor peisajul din Settlers II sau cel al superbului Age of Empires decât terenul indescifrabil din Stracraft. Mult mai atractivă este înfăţişarea peonului – un procuşor crăcănat cu vestă, decât un Zerg caracatiţos. Într-un articol ce trata luptele din Age of Empires, un gamer spunea ceva de genul: „ce bine ar fi ca prin upgrade-uri să putem crea tancuri şi nave care să nimicească inamicul" – să fim serioşi, aşa ceva ar lua tot farmecul jocului.

În ceea ce priveşte revista LEVEL – nimic de criticat – doar o sugestie: ar fi bine să apară de mai multe ori pe lună, chiar şi fără CD. În ipoteza că scrisoarea mea va ajunge la voi, v-aş ruga să-mi răspundeţi la următoarele întrebări:

·0 Este adevărat că urmează să apară SettlersIII?
·1 Ce alte jocuri de strategie (gen Age of Empires, Warcraft, Heroes – „nerobotizate") vor mai apărea în următoarele luni?

O ultimă sugestie: ar fi interesant să rezervaţi un mic spaţiu pe CD destinat „level-urilor" create de cititori (eu personal am editat multe scenarii pe care le consider destul de reuşite).

Bună să-ţi fie inima!

Mă bucur că-ţi place Fun Stuff-ul şi probabil o să-ncercăm să mărim numărul de pagini în cadrul acestei rubrici. O să ne străduim să aducem în discuţie şi o serie de jocuri precum cele amintite de tine. Oricum, părerea ta despre Starcraft şi Warcraft şi tona de jocuri cu subiecte extraterestre şi aspecte suprarobotizate este punctul de vedere al unui gamer şi sigur, nu se poate să nu-l bagi în seamă. Problema aşternută de tine pe hârtie este delicată şi am putea discuta pe această temă o groază de timp. S-ar putea scoate un LEVEL Special pe tema asta. Starcraft-ul a devenit la noi în redacţie un joc suprajucat şi supracăutat. Astfel că, unii dintre noi nici măcar n-ar sta cu tine de vorbă pe această temă, răspunzându-ţi scurt (eu nu fac parte dintre ei!): „Starcraft este şi va rămâne una din bombele atomice lansate de Blizzard." Sigur că părerile sunt împărţite şi chiar dacă la grafica şi sunetul Starcraft-ului se mai putea lucra, există alte elemente de o importanţă deosebită care fac din Starcraft un titlu reuşit. Un exemplu ar fi jucabilitatea, diversitatea raselor cu diferitele lor caracteristici, mulţimea unităţilor şi AI-ul. De asemenea, tona de hărţi şi scenarii, precum şi opţiunea multiplayer este tot ce-şi poate dori un gamer de la un joc. Fără discuţie – Age of Empires este super-extra-mega-dinozaurian-uriaş (dar totuşi nu ar fi meritat să pierzi bacul din cauza acestuia – la urma urmei e doar un titlu pe care-l poţi juca oricând). Sugestia ta de a apărea de mai multe pe lună revista LEVEL este, cum să zic, de domeniul viitorului şi, deocamdată, de domeniul visului meu şi al altora. Da, Settlers III e pe ţeavă şi chiar în acest număr există o prezentare a acestuia. Titlurile cu subiect mai mult sau mai puţin SF (roboţi, nave ultra-super etc.) sunt cam ăstea: Heroes of Might&Magic3, Caesar III, Railroad Tycoon2, Myth 2, Total Annihilation Kingdoms (spre deosebire de versiunile anterioare, acţiunea se va desfăşura undeva în trecut, cu unităţi mai mult sau mai puţin primitive), Age of Empires 2 şi încă vreo câteva care nu-mi vin în minte acum dar despre care, dacă sunt importante, cu siguranţă că o să scriem. Cu privire la ultima ta sugestie – de ce nu? Suntem deschişi la orice idei noi, bune şi inovatoare – aşa că dă-i bice şi trimite-ne ce ai!

Me Tarzan, You Jane, He Combo, They gamers – We r LEVEL!

Bogdan – Cluj

Este prima oară când vă scriu, deşi revista voastră are un an. Sunt un gamer de 14 ani (aproape) şi vorbind serios, vă admir din toate punctele de vedere. Mă întrebam şi eu dacă să vă scriu sau nu şi iată v-am scris. Aş dori şi eu să-mi răspundeţi şi voi la nişte întrebări. De exemplu: când veţi pune pe CD un update la MAX ori Quake? Care-ar fi cea mai bună placă grafică pentru ca jocurile mai noi să meargă ca unse şi cât costă? Apropo, am citit şi în alte numere, când o să vă deşteptaţi şi voi şi o să puneţi un poster? Iar despre cheat-codes cât mai multe.

Super-mega-dinozauriano-compatibil-IBM!

Mă fratele meu, nu ştiu când o să punem un update la MAX ori Quake. Cea mai bună placă pe care-o poţi achiziţiona la ora actuală pentru ca jocurile 3D să ruleze OK este Placa 3Dfx Voodoo pe care-o poţi găsi oriunde la un preţ în jur de 100 USD. Băieţi deştepţi suntem de mult – oricum, dacă totul a mers bine, acum ar trebui să ai zidit în perete un afiş LEVEL de toată frumuseţea! Ha, ce zici!

Bye!

Enache George – din oraşul în care există strada Jepilor

Redacţie salut!

E ora 23:54, n-am somn, n-am ce face şi până la urmă am învins lenea şi m-am hotărât să vă scriu... (Mai bine n-o făcea! Urmează o scrisoare pe care dacă am publica-o în întregime am fi daţi în judecată pentru faptul că folosim cuvinte vulgare. Aşa că să răspund scurt şi violent!).

Bleak!

Omule stai mai întâi să-ţi spun ceva: îţi lipseşte în mod evident şi incontestabil o parte din doagele cu care ar trebui să fie dotat un om normal. Până la un anumit punct credeam că eşti OK şi chiar mi-au plăcut criticile tale. Totul până când am ajuns la poezie şi mi s-au vărsat ochii pe masă şi până am dat de probleme de mate – unde am înnebunit de-a dreptul. Nu mai continui... Îmi vine să mănânc scrisoarea!

Meri...

Chişu Teodor – Cluj

Pentru început vă urez numai bine şi sănătate! Sper că dacă am trimis toate cele trei taloane într-un singur plic nu am făcut nici o greşeală. (bla, bla...) Aş dori să pun în discuţie o mică problemă; poate mai trăznită dar am să încerc. Observ că mai în toate prezentările, la sfârşit se dă numele producătorului şi al ofertantului unui produs împreună cu nr. de telefon sau (şi) fax. Deoarece nu dispun acasă de un „banal" telefon (nu că nu aş vrea dar cererea e tot ca pe vremuri de 7 ani şi răspunsul este: „Vă anunţăm noi (adică RomTelecom) la o nouă schimbare, deocamdată nu avem linii disponibile") aş dori să publicaţi şi adresele ofertanţilor pentru a putea lua legătura prin poştă cu dânşii. Cu acestea închid această mică scrisoare cu promisiunea că am să mai scriu şi altă dată, deci: Jump to the next LEVEL.

Bună!

Chişule tată, nu ai făcut nici o greşeală trimiţând toate taloanele într-un singur plic. Sunt aici, în siguranţă. Problema pusă de tine a fost luată în considerare şi, gândindu-mă că mai sunt şi alţii în situaţia ta, cred că vom începe să publicăm şi adresele firmelor respective. Ziceai că RomTelecomul nu are linii – nu-i nimic, am putea să le oferim noi câteva linii din plastic cu care să tragă dungi pe pereţii imenselor şi prea scumpelor sedii care au fost construite cu banii noştri şi care trebuiau să fie folosiţi mai întâi pentru achiziţionarea unor centrale telefonice mai de doamne ajută. Oricum, să sperăm că în vreo 10 ani o să ai şi tu telefon!

Shit happens!

Lucian – Bârlad

Bună,

Revista pe care-o publicaţi devine din ce în ce mai bună, asta şi datorită CD-urilor incluse-n revistă. În ultimul număr aţi publicat scrisoarea unui cititor pe nume Carlan Daniel (din Adjud) care spunea că au apărut ca ciupercile după ploaie reviste ca Game Over şi PC Gaming. Din câte ştiu eu, şi vă rog să mă corectaţi dacă greşesc, Game Over a fost prima revistă de specialitate, însă acum concurenţa (în special LEVEL, deoarece celelalte reviste nu prea le-am citit sau văzut) a cam depăşit-o.

Cât despre concursuri, mie mi se pare că aveţi destule, sau poate că din cauză că nu am văzut eu alte reviste în afară de Game Over care este pe moarte, dacă nu mă-nşel. În rest, numai cuvinte de laudă şi ţineţi-o tot aşa.

La revedere!

Îhî!

Într-adevăr, Game Over a fost prima revistă de specialitate care a apărut pe piaţă. Şi trebuie să recunosc că a fost extrem de reuşită (citeam fiecare număr care-mi cădea în mână) până când a început uşor să dispară şi să iasă când şi când. Totuşi am şi eu întrebare: de unde ştii că revista mai sus amintită a fost depăşită **de concurenţa pe care n-ai citit-o?** Eşti un băiat ciudat (oi fi având puteri paranormale!?).

Asemenea!

Conţiu Ştefan şi Carolina – Reghin

Evenimentele se pot trece uşor cu vederea, dar când este vorba de unul ca LEVEL-ul din septembrie, trebuie să recunosc: „You make me happy". Deficitul pe care-l aveaţi s-a reparat. Urmează acum (sper) un joc full, fie el şi mai vechi că demonstraţiile astea (îs bune şi noi), dacă mă pun bine într-o zi le termin pe toate.

Nu pot trece cu vederea nici includerea pe CD a „filmelor". Ce mai: „I'm happy!". Cine ştie, poate aţi putea include la fel de bine şi Titanicul. Treaba cu posteru' nu mă prea preocupă. Recunosc, îţi place un joc la nebunie da' nu-i faci tablou.

De campionatele de jocuri ce mai ştiţi? Oricine ar fi interesat. Orice gamer din România are visul lui (J): „To be the best!". Sper să nu fie un zvon şi faptul că vreţi să includeţi şi muzică pe CD, adică MP3. Tot pe CD aţi putea da şi răspunsul la scrisori, astfel încât să se renunţe la colţul cititorului.

Cât despre cheat-uri – dacă s-ar putea să se desfiinţeze. Cum vine aia să bagi nişte „texte" şi termini jocul una-două! Jocul trebuie jucat fără cheat-uri, altfel nu ar mai fi joc. Să te chinui să faci tu totul, asta-i plăcerea. Da' ajunge pentru luna asta!

P.S.: Cât mai multe RTS-uri!

Servus!

V-am salutat sau te-am salutat... Nu m-am prins ce-i Conţiu şi Carolina! În fine, mă bucur că am întâlnit şi români fericiţi! Uite că în problema posterului nu sunt toţi de acord cu tine. Campionatele vor veni şi ele în curând. Muzică există şi cheat-uri nu mai există... decât pe CD! RTS-uri băgăm şi noi câte putem.

Vă salutăm pe toţi!

Rădulescu Laur-Ioan – Ploieşti (în sfârşit cineva care-şi scrie adresa)

Dragi prieteni,

Aşa după cum v-am mai scris în iulie, am devenit un pasionat al LEVEL-ului! Abia aştept următoarea revistă! Sunt tare nerăbdător să văd ce conţine noul CD...

Ar fi foarte bine dacă ar cuprinde restul de arhivatoare, mai ales noul dezarhivator „Aces" care este util pentru jocurile apărute de curând.

Critici pentru LEVEL - „0"

Laude - Ą MARE, adică „+ Ą"

Propuneri: ar fi extraordinar dacă o pagină de revistă ar cuprinde coperţile pentru CD (aşa după cum am văzut în revista franţuzească „PC Team"), deoarece noi, toţi admiratorii revistei LEVEL am cumpăra carcase de CD goale, am decupa aceste coperţi din revistă, astfel încât am putea mai uşor, practic şi sigur să păstrăm CD-urile revistei în colecţia noastră. Vă garantez că aţi fi „cei dintâi" şi aţi câştiga şi mai mulţi adepţi! Luna viitoare voi fi iar alături de revista LEVEL!

Cu prietenie...

Hello, şi bine-ai venit în rândurile LEVEL-iştilor!

În legătură cu arhivatorul mai sus amintit nu ştiu dacă avem voie să-l punem. Oricum, poţi să fi sigur că-l vom pune dacă avem voie! Cât priveşte cealaltă propunere... Fii pe fază! Te aşteptăm şi luna aviatoare!

Bye!

Ştefan – Rm. Vâlcea

Dragă redacţie „Level", aş vrea în primul rând să vă felicit pentru noul aspect al revistei. Aţi multiplicat articolele, e bine, aţi dublat paginile de cheat-uri, e foarte bine. Singurul „bug" al vostru, dacă e al vostru, este CD-ul, care în numerele septembrie-octombrie a fost un „dezastru", adică septembrie a mers „ca dracu", octombrie nu a mers de loc. Vă asigur că nu este din cauza configuraţiei calculatorului meu, pe care l-am tot „upgrade-at" în ultimul timp. Restul CD-urilor „Level" mi-au mers perfect, ceea ce mă duce cu gândul la taraba de unde mi-am procurat ultimele 2 numere. Dacă tipii de la tarabă sunt de vină, vă asigur că anul acesta o să-şi primească cadoul de Crăciun un pic mai devreme. În caz că mă înşel, v-aş ruga să rezolvaţi şi voi problema aceasta.

Bun, acum aş vrea să vă spun deschis, ca să elimin orice dubii, că „Level" este revista mea preferată.Tocmai de aceea o să vă pun şi eu câteva întrebări.

1. Ce mama naibii se întâmplă cu Duke Nukem Forever? Mai e un pic şi iese pe piaţă şi n-am văzut şi eu nici un articol şi nici un demo pe nicăieri.

2. Aţi putea, dacă este posibil, să introduceţi şi voi în revistă o pagină dedicată jocurilor pe piaţa românească, în care să precizaţi pe scurt: de unde se poate procura, firma, cât costă, genul şi dacă voi credeţi că merită sau nu ? Acum să nu începeţi cu paragraful de la capătul articolului unde precizaţi o firmă producătoare şi numărul de telefon, că ne supărăm. Eu m-am gândit că faceţi ceva gen revistelor franţuzeşti, „par example": unde sunt menţionate într-un tabel toate jocurile de pe anul respectiv. P.S.: Asta este doar o sugestie, voi faceţi cum doriţi !

În încheiere, aş vrea să-i transmit papagalului ăla „the Fire Raven" – Târgovişte, care v-a scris în ultimul număr, răspuns care sună cam aşa: „Ascultă frate, cu respect pentru toţi gamerii din lume, eu îţi spun pe faţă că eşti un „fenomen". Dacă tu te chinui din răsputeri să spui că R.T.S.-urile sunt degeaba, las-o mai moale, adică mai subţirel că poate cazi, iar dacă tot „vociferezi" pe adresa Quake 2-ului, am să încerc să-ţi fac rost de un H.C., poate te mai „suceşti" şi tu puţin!!"

Hello!

Salutare la băieţii din Vâlcea care trăiesc deştept şi citesc LEVEL-ul. Cu CD-ul... ce să zic, îmi pare rău – asta e! Dacă ai vreo nelămurire, îl poţi trimite la redacţie şi noi ţi-l schimbăm. Duke Nukem Forever va apărea şi el în revistă – de asta poţi fi sigur (totuşi nu ştiu cât de interesant este – lumea s-a cam plictisit de atâta Duke şi Nukem şi dacă nu sar ăştia cu ceva cool de tot, eu unul cred că o pot uita!). Cea de-a doua sugestie este binevenită şi sper că o s-o punem în aplicare curând!

Me – io te mai aştept pe la noi, mâncaţ-aş...

Coperta pentru carcasa CD-ului.



Mihai Vîrciu - Timişoara

Vă salut dragi gameri,

Vă scriu şi io din Timişoara vreo două rânduri da' nu mai mult, asta ca să aveţi mai mult timp pentru Quake 2: Pe la noi se joacă mai mult strategii, AOE-ul şi Dark Reign-ul sunt încă în top, da mai sunt şi nostalgici (cam mulţi) care joacă încă Warcraft 2. Io mis fan Bullfrog şi-n Dungeon Keeper tocmai am ajuns deja la nivelul 13. Până la 25 mai este şi pe urmă găsesc io câteva extralevels (de astă treabă s-aveţi voi grijă) până apare DK2.

În legătură cu AVI-ul de pe luna August, să ştiţi că mi-aţi făcut o surpriză plăcută. Ăia de la Bullfrog cică au filmat cel mai fioros Raper. Se pare că tipii sunt duşi rău de tot, de le-a trecut prin cap aşa ceva şi când o s-apară DK2-ul, lumea va dispare treptat şi ireversibil.

Îi timpul să închei aici (v-am spus doar că voi fi scurt), mai scriu doar un post scriptum.

PS-ul: Să nu vă prind că daţi cheat-uri de la Dungeon!! Doar nu vreţi să stricaţi farmecul jocului ?

Al vostru, Mihai...

Să trăieşti, domle'!

Cum îi treaba pe la voi? Noi nu prea mai jucăm acum Quake-ul, ci mai degrabă Stracraft-ul. Să sperăm că vom găsi şi ceva extralevels pentru Quake2! Şi chestia care-ai spus-o cu DK2-ul... CRED CĂ-I

Hotline

Pentru a ne pune întrebări ne găsiţi zilnic la sediul redacţiei între orele 15.00 şi 17.00. Sunaţi la următoarele numere de telefon şi cereţi cu unul din redactorii revistei LEVEL:068/150.886; 068/153108.





Ubi Soft srl
Sos. Panduri 31, bl. P2, ap. 25
Bucuresti
Tel/Fax: 411.10.45
E-mail: sserban@ubisoft.ro
http://www.ubisoft.com
http://www.guillemot.com
CAUTAM DISTRIBUITORI IN TOATA TARA!



SPORTS





ACTION





ADVENTURES

LEARN & PLAY



THE ADVENTURES OF Valdo & Marie





PAYUTA AND THE ICE GOD

Kiyeko and the Lost Night

Ubi KiDS

